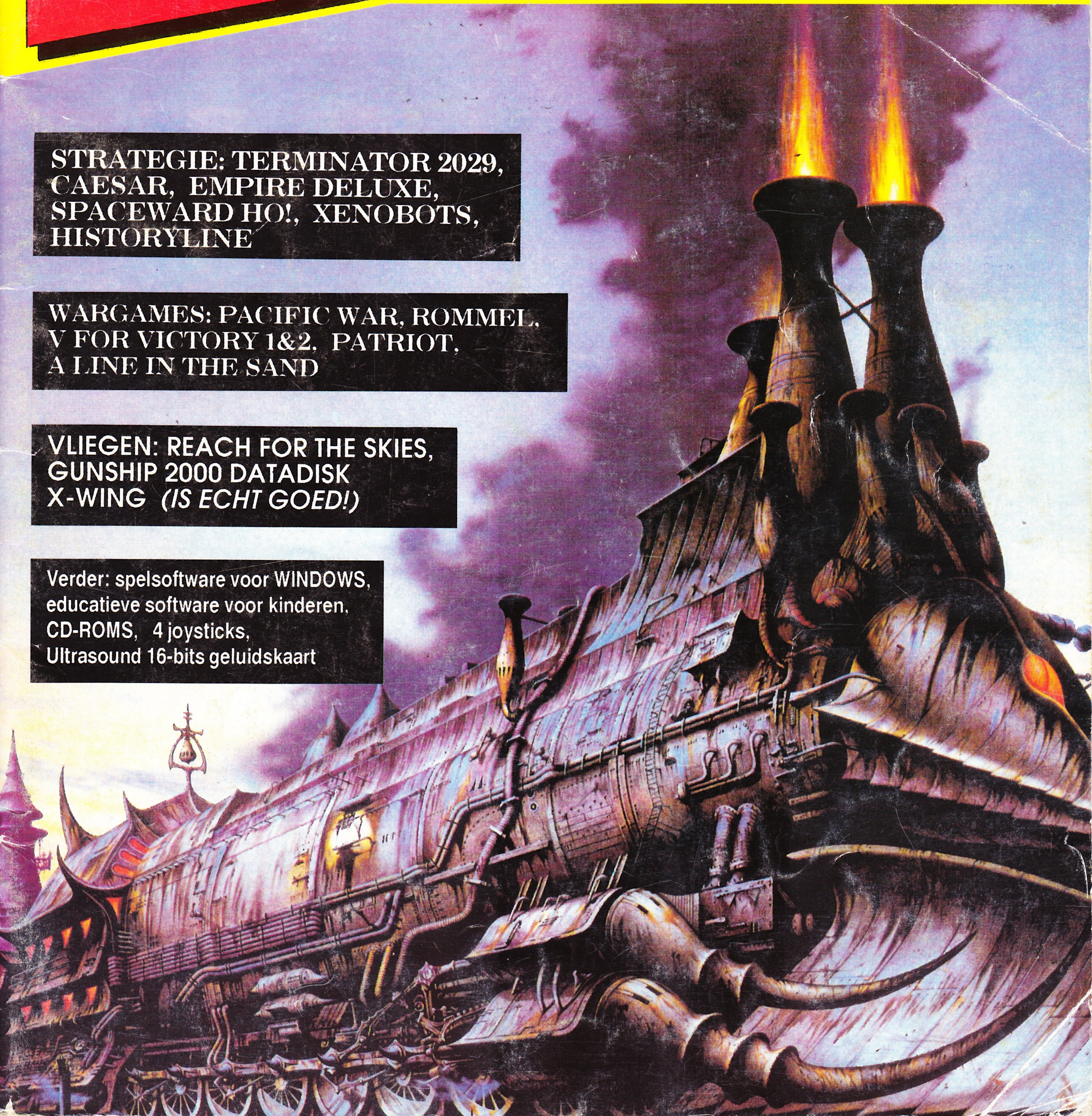
SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC(MS-DOS)/AMIGA/ATARI-ST

VERSCHIJNT 6X PER JAAR
MEI/JUNI 1993
FL. 7,95 / Bfr. 155
NR. 19

MEER PAGINA'S IN KLEUR



STRATEGIE: TERMINATOR 2029, CAESAR, EMPIRE DELUXE, SPACEWARD HO!, XENOBOTS, HISTORYLINE

WARGAMES: PACIFIC WAR, ROMMEL, V FOR VICTORY 1&2, PATRIOT, A LINE IN THE SAND

VLIEGEN: REACH FOR THE SKIES, GUNSHIP 2000 DATADISK X-WING *(IS ECHT GOED!)*

Verder: spelsoftware voor WINDOWS, educatieve software voor kinderen, CD-ROMS, 4 joysticks, Ultrasound 16-bits geluidskaart

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

Al onze artikelen zijn ook verkrijgbaar bij:

- F10 Boeken en Software, Oosterkade 9, 9711 RS Groningen tel: 050 - 123451 fax: 050 - 131010
- Computerwinkeltje Mechelen, M. Sabbestraat 39, Mechelen, België - tel: 015 - 206645 fax: 015 - 207332
- Computerwinkeltje Brugge, Moerkerksesteenweg 241, Brugge, België - fax: 050 - 361655

COMPUTERBOEKEN TOP 30 Maart 1993

Titel	Prijs
Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke/GWB)	69
* Werken met Windows 3.1 NL, Nwe Ed (SYB)	69
Basishandleiding Wordperfect 5.1 (BIJ)	15
* Werken met Access voor Windows (SYB)	89
King's Quest VI Hintbook (SIE)	25
Understanding Microsoft Access (SYB)	65
Werken met CorelDRAW! 3 NL (SYB)	89
AutoCAD Release 12 Handboek (ADD)	69,50
Basiscursus MS-Windows 3.1 NL (ACA)	29,50
Ultieme Excel 4.0 voor Windows boek (AWB)	79,90
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA)	19,50
Ultieme Word 2.0 voor Windows boek (AWB)	59,90
Werken met Word 2 voor Windows NL (SYB)	49
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)	29,50
* Using Ami Pro 3 for Windows (QUE)	69
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA)	29,50
Alles over CorelDRAW! 3 (ADD)	99,50
* Inside Windows NT (MIC)	69
* Basiscursus MS-DOS 6 (ACA)	29,50
* Basiscursus MS-Works voor Windows (ACA)	29,50
* Using Access for Windows (QUE)	79
Programming Windows 3.1 (Petzold/MIC)	119
Basiscursus WordPerfect Windows NL (ACA)	29,50
Running Microsoft Access (MIC)	79
* Werken met Excel 4 voor Windows NL (ACA)	99,50
Using Word for Windows 2 (QUE)	69
Basiscursus Excel 4.0 NL (ACA)	29,50
* Basiscursus PC tools 8.0 (ACA)	29,50
Leren vliegen met Flightsimulator (ACA)	38
Using Excel 4 for Windows (QUE)	79

Nieuw binnengekomen (*) en actuele COMPUTERBOEKEN

Algemeen, DOS 6, OS/2, Windows

Titel	Prijs
* Gates (about Microsoft's mogul)	59
* Hoe Computers Werken	49,90
* Cursusboek MS-DOS 6	29,50
* Basiscursus MS-DOS 6	29,50
* Mastering DOS 6, Special Edition	69
* Van Wolverton's Guide to DOS 6	49
OS/2 2.0 Presentation Manager Graphics Pr Gde	79
PC/Computing 2001 Windows Tips	69
Windows GIZMOS	99
* The GUI Guide	79
Windows API Reference Guide	49
* MS-Windows 3.1 Developer's Workshop	89

Programmeren

Titel	Prijs
* Top Secret Data Encryption Techniques	69
* Visual Basic for Windows Developer's Gde	89
* MS Visual C++ Run-Time Lib Reference	89
* Borland C++ Techniques & Utilities	99
* Forth: the New Model.	99
* Werken met Borland Pascal 7	89
* PasPlus: 200 functies/procedures voor T-Pascal	59
Building a better mousetrap	99
* Quickstart MS-Soundsystem	29

Databases, Geïntegreerd, Spreadsheets

Titel	Prijs
* dBASE IV 2.0 In 20 stappen	19
* Clipper 5.2 Power Tools	119
* QuickStart MS-Access voor Windows	29
* Using Paradox for Windows	79
* FoxPro 2.5 for DOS Made Easy	69
* FoxPro 2.5 for Windows Inside & Out	79
* SuperBase Version 2 Introd. Workbook	119
* Cursusboek Excel 4 voor Windows	35

WordProcessors, DTP

Titel	Prijs
* Scannen en Drukken	85
* Using WordPerfect 5.2 for Windows	79
* Mastering WordPerfect 5.1/5.2 for Windows	69
* Basiscursus WordPerfect Office	29,50
* Werken met Publisher voor Windows	49
* QuarkXPress Book, Windows Ed.	65

CAD, Graphics, Multimedia

Titel	Prijs
* Basiscursus AutoCAD Rel. 12	29,50
* Advanced AutoCAD Release 12	69
* Mastering AutoCAD Release 12 for Windows	75
* RoboCAD Handboek versie 21	79,50
* WP Presentations Handboek	69,50
* Werken met CorelDRAW! versie 3.0	78
* Mastering CorelDRAW! 3rd Ed	99
* Werken met Windows 3.1 Multimedia	89
* Werken met MIDI & PRO AudioSpectrum	69
* Windows Bit-Mapped Graphics	69

Utilities, Netwerken

Titel	Prijs
Inside Windows for Workgroups	89
Using ProComm Plus for Windows	65
Windows for WorkGroups Companion	69
* Basiscursus PC Tools 8	29,50
* Using PC Tools 8	69

Thuis, Games

Titel	Prijs
* Meer Windows voor Kinderen	34,90
* SYBEX Jeugdboek: WordPerfect	34,50
* SYBEX Gamesboek: Spelcasting 1,2 & 3	34,50

Macintosh

Titel	Prijs
* Macintosh Bible Guide to MacDraw Pro	59
* Using Word 5.1 for the Mac	69
Prof. publiceren met QuarkXPress	79

PC SOFTWARE TOP 20

Titel	Prijs
* Borland C++ & Appl. Fr. AKTIE	467
* MS-DOS 6.0 NL Upgrade	149
Scenery Disk Western Europe	59
* MS-DOS 6.0 UK Upgrade	139
* Space Quest V (EGA,VGA)	129
* X-Wing (386/256colorVGA)	139
Aircraft & Scenery Designer	89
PCM Scenery Disk Benelux	79
Flightsimulator 4.0	129
King's Quest VI	139
Comanche: maximum overkill	139
QEMM-386 6.02	179
Ultima Underworld II	129
WinFax Pro 3.0	299
* Aircraft Collection (Alting)	79
Aces of the Pacific Data Disk	79
Falcon 3.0 Campaign DISK 1	79
Falcon 3.0	139
Scenery Disk Nederland	99
Microsoft Access 1.0	889

PC Programmeren

Aanbieding tot 30-April-93:
BORLAND C++ 3.1 & Application Framework + GRATIS Nederlands boek "C++ en Objectgeoriënteerd Programmeren" ipv f 1806 samen tot 30-4-93 467
(verzendkosten hiervoor f 23,50)

Titel	Prijs
* BORLAND C++ voor OS/2	345
* MS-Visual C++ Standard	399
* MS-Visual C++ Professional	999
* PowerBASIC 3.0	349

Nieuw binnengekomen (*) en actuele SOFTWARE (alle prijzen zijn inclusief BTW)

PC toepassingen

Titel	Prijs
Paradox for Windows -tot 1/mei:	410
* FoxPro 2.5 DOS	999
* CA-Clipper 5.2	1649
* EasyFlow 8.0 NL/US	719
* Lotus Improv - tijdelijk:	412
SuperBase 2.0 Windows	1599
* Borland dBASE IV 2.0 for DOS	1349
* Borland dBASE IV Compiler	749

PC tekstverwerking, DTP

Titel	Prijs
* Print Shop Deluxe Windows	179
WordPerfect v. Windows 5.2 NL	1099

PC presentatie

Titel	Prijs
* AutoDESK MultiMedia Explorer	499
DesignCAD 2-D 6.0	849
* PerForm Pro Plus 1.0	899
WP Presentations 2.0 NL of UK	889
Video for Windows	399

PC CD ROM software

Titel	Prijs
* The Animals (DOS)	169
* MS-Office 3.0 UK	1299
* Encarta - MS encyclopedia	899
* ShareWare ExtraVaganza (4 CDs)	139
* Putt Putt jr. adventure	119

PC utilities

Titel	Prijs
* CorelSCSI! software	289
CD Speedway (cache)	229
Check-It PRO	249
* MS-Windows 3.1 Printing System	399
* Norton Utilities 7.0	299
* PC Tools for Windows 1.0	299
PK-ZIP 2.04 for DOS	139
* XTree for Windows 1.5	229

PC Connectivity

Titel	Prijs
Windows voor Workgroups	499
* pcANYWHERE Windows	399
* LapLink V (+ cables)	379

PC Thuis

Titel	Prijs
* AutoRoute Windows BNL	469
* Quarky & Quaysoo's Turbo Science	99
* Visions - astrology Windows	119
Incredible Machine	119
* Island of Dr. brain	99
* Putt Putt - adventure v. 3-7 jaar	89
* AutoDESK Home NL: HUIS	125

PC games

Titel	Prijs
* BAT II	119
* Battles of Destiny	149
* Comanche DATA DISK	109
* DogFight	139
* Eric the Unready	99
* Empire Deluxe	139
* Great Naval Battles DATA Disk	59
* Lemmings 2	119
* Michael Jordan in Flight	119
* Monopoly Deluxe	149
* National Lampoon's Chess Meister	159
* Spaceward Ho! Windows	139
* Space Quest V	129
* Ultima VII Part Two	129
* UltraBots=XenoBots	139
* X-Wing	139

PC voor FlightSimulator

Titel	Prijs
* Pilot's Power Tools	99
* Scenery: Deutschland	99
* Scenery: France	99

PC TOEBEHOREN

Titel	Prijs
* Virtual Pilot Stick	229
* VideoBlaster+Video for Windows	829
SoundBlaster PRO Deluxe	369
SoundBlaster 16 ASP	679
* SB MIDI Blaster	599
* SB 16 Wave Blaster	589
* SB EDUTAINMENT Kit Extern	1519
Pro Audio Spectrum 16	539
* VideoSpigot for Windows	759
AdLib SoundCard	129
AdLib GOLD 1000 AKTIE	250

Training Video's

Titel	Prijs
Video: Introductie tot Windows	99
Video: Werken met Windows 3.1	99

Macintosh

Titel	Prijs
Excel 4.0	899
* Mavis Beacon Typing 2	119
Star Trek ScreenSaver	149
* Civilization Mac	139
* Falcon MC	159
* Scenery Disk NL Mac	109
* Mission Disk Hellcats	99
* V for Victory II	109

Amiga

Titel	Prijs
* Chaos Engine	89
* Lemmings 2 - the Tribes	89
* Deluxe Paint IV AGA	279
* TRACON II	99

Atari ST

Titel	Prijs
Sensible Soccer 92/93	79
Lemmings Double Pack	89

Onze winkel is geopend van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle genoemde prijzen zijn inclusief BTW - de verzendkosten zijn f 6,- per bestelling

Vraag onze Voorjaar/Zomer 1993 CATALOGUS aan!
We sturen hem *gratis* toe als je ons een kaartje stuurt met je naam en adres. Vermeld svp: **'Software Gids'**

Amstel 312 (t.o. Carré) | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668

dealer aanvragen welkom

SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA

Software Gids nr. 19 mei/juni 1993
Nummer 20 verschijnt begin juli 1993

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Frank Buurman.
Arjan Dasselaar.
Martijn van Gessel.
Bas Janssen.
Henk Riemersma.
Frans Romkema.
Erik Sonnega.

Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

AMIGA

ATARI-ST

HARDWARE

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

DIVERSEN

VOORWOORD

Nu ook spelsoftware zonder geluid op de PC!

Ja, dat klinkt velen misschien wat vreemd in de oren, maar we zijn erop geattendeerd, dat het tegenwoordig wel degelijk kan gebeuren dat spelsoftware geen geluid meer produceert. Dit is al eens door ons geconstateerd bij een spel, waarbij in de handleiding duidelijk werd gemaakt dat het programma alleen muziek en geluid gaf bij gebruik van een -door de software ondersteunde- geluidskaart. Inmiddels is dit een tweede keer voorgekomen, maar helaas door onze vingers geglipt (langs de oren geschoten) daar bij dit spel (ik heb het over DUNE) dit heel stiekem werd vermeld door op de plakker van de doos de pc-speaker niet te vermelden. Inmiddels zijn er heel wat meer dozen waarop dit gebeurt, dus zijn we hier ingetrapt. Vanaf nu houden we dit dus in de gaten en vermelden we bij de technische gegevens ook de PC-speaker. Staat deze NIET in het rijtje, dan geeft het spel alleen muziek en/of geluid met de genoemde geluidskaarten.
Ontbreken zowel de PC-speaker als de geluidskaarten, dan hebben we te maken met een wel heel bijzonder spel en dat zal zeker niet aan onze aandacht ontsnappen.

TOP 100/50

Met ingang van dit nummer vinden jullie ook een TOP-50 in het blad. Dit zijn de eerste 50 plaatsen uit de TOP-100 zoals die wordt samengesteld door Jojo Produkties. Het betreft een internationale TOP-100, samengesteld uit voorkeurtitels en niet gebaseerd op verkoopresultaten. De titels worden opgegeven via het internationale Internet computernetwerk en de gegevens zijn afkomstig uit 15 tot 20 verschillende landen.
Voorlopig is dit -wat ons betreft- de interessantste lijst en wie weet groeit hieruit nog eens een 'enige echte' hitlijst.
Verder informatie over de hitlijst en de uitgevers vind je bovenaan de pagina met de TOP-50.

MEER KLEUR

Met ingang van dit nummer is het aantal full-color pagina's verdubbeld. Dit kan vanwege de steeds beter wordende verkopen en het toenemende aantal abonnees. Blijft deze stijgende lijn zich voortzetten, dan zullen we het aantal kleurenpagina's verder uitbreiden.

Alfred.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 10

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, RAILROAD TYCOON, THEIR FINEST HOUR, WHEELS OF FIRE, PROFLIGHT, GODS, DEMONIAK, 3-D CONSTRUCTION KIT, GOLDEN AXE, CORPORATION, WILLY BEAMISH, LARRY 5, WORLDS AT WAR, BILL & TEDS EXCELLENT ADVENTURE, TEST DRIVE 2 THE COLLECTION, BATTLE CHESS FOR WINDOWS, RULES OF ENGAGEMENT, WRATH OF THE DEMON, WIZARDRY 4 & 5, PHANTASY BONUS EDITION, KNIGHTS OF LEGEND, POOL OF RADIANCE, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, COMMAND H.Q., CASTLE VANIA, STORMLORD, LINKS, MIGHT & MAGIC 3, POLICE QUEST 3, F-117-A NIGHTHAWK, A-10 TANK KILLER v1.5, BATTLE MASTER, NOVA-9, POOLS OF DARKNESS, VENGEANCE OF EXCALIBUR.
Verder: MDO interface zelf bouwen, opstarten met BASIC of BAT-files. Oplossingen: Camelot: The Six Goddesses, Elvira, Quest for Glory 2, The Black Cauldron.

SOFTWARE GIDS NR. 12

SILENT SERVICE 2 update, THE FIRST SAMURAI, PEGASUS, DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER, TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2, SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA THE ARCADE GAME, MONKEY ISLAND 2, EYE OF THE BEHOLDER 2, LAFFER UTILITIES, FALCON 3.0, DUSK OF THE GODS, CIVILIZATION, CONAN THE CIMMERIAN, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW, STRIKE 2, BUCK ROGERS 2, TUNNELS & TROLLS, SUPER TETRIS.
Oplossingen: MONKEY ISLAND 2, MIGHT & MAGIC 3: items and maps, HEART OF CHINA, CONQUEST OF THE LONGBOW, TOWER OF GAZZEL.
Verder: pokes, tips, update en budget software voor Amiga en PC en de THUNDERBOARD geluidskaart voor PC.

SOFTWARE GIDS NR. 13

STACKER 2.0 (HARD)DISK UTILITY, BATTLE ISLE, HARE RAISING HAVOC, SUPER SPACE INVADERS, BATTLETECH 2, THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION, FLOOR 13, PITFIGHTER, MAGIC POCKETS, PAPERBOY 2, HEADLINE HARRY AND THE GREAT PAPERRACE, BIRDS OF PREY, THE LOST ADMIRAL, THE PERFECT GENERAL, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, TWILIGHT 2000, FAERY TALE ADVENTURES 1, REALMS, MARTIAN MEMORANDUM, ECO QUEST 1, FORMULA 1 GRAND PRIX, STARTREK 25TH ANNIVERSARY, ADVANCED GALACTIC EMPIRE, OBITUS, SAILSIMULATOR 1.3, L'EMPEREUR NAPOLEON, HARPOON 1.2.1 + BATTLE SETS, EGGERLAND 3, 10 GREAT GAMES, HERO QUEST, WILD WEST WORLD, ADVANTAGE TENNIS, HARLEQUIN, KNIGHTMARE, QUIK & SILVA.
TIPS en OPLOSSINGEN: ECO QUEST 1, EYE OF THE BEHOLDER 2.
HARDWARE: AMIGA SOUND ENHANCER.

SOFTWARE GIDS NR. 14

EXTRA BIJLAGE PC MULTIMEDIA:
SOUNDBLASTER-PRO GELUIDSKAART, SOUNDBLASTER CD-ROM SPELER. PREVIEW ADLIB EN PRO-AUDIO SPECTRUM GELUIDSKAARTEN. (SPEL)SOFTWARE OP CD-ROM: 18 PROGRAMMA'S BEKEKEN EN BELUISTERD. O.a. CARMEN SANDIEGO, COLLECTOR'S EDITION, EUROPEAN SPACE SIMULATION, HOT ON CD, INFOCOM COLLECTION, JONES IN THE FAST LANE, KING'S QUEST 5, MICROPROSE COLLECTION, SHAREWARE GAMES, SHERLOCK HOLMES, SOFTWARE TOOLWORKS, STELLAR 7, THE HOUND OF THE BASKERVILLES, ULTIMA 6, WING COMMANDER, WONDERLAND, ZORK.

A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA, WHERE IN THE U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?, VIDEO POKER, HYPER SPEED, WING COMMANDER DELUXE EDITION, ULTIMA 4+5+6, QUEST AND GLORY, LEGEND, ULTIMA UNDERWORLD, ULTIMA 7, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, MIDWINTER 2, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, STORM MASTER, JETSONS, ANOTHER WORLD, MAUPITI ISLAND, SHADOWLANDS, PACIFIC ISLANDS, HEIMDALL, PATTON STRIKES BACK, SAMURAI, THE WAY OF THE WARRIOR, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, HOT RUBBER, TITUS THE FOX, D/GENERATION, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, ORK, DYNA BLASTER, PROJECT X, APIDYA 2, LEGEND, HUGO 1 en 2
OPLOSSINGEN EN KAARTEN: EYE OF THE BEHOLDER 2, CRUISE FOR A CORPSE, LES MANLEY LOST IN L.A., SPACE ACE 2, ELVIRA 2, MIXED UP FAIRY TALES, SPACE QUEST 1, MANIAC MANSION.

SOFTWARE GIDS NUMMER 15

NEDERLANDSE VERSIES: ELVIRA 2, CHESS CHAMPION, HET GEHEIM VAN DELFT, LURE OF THE TEMPTRESS.
VERDER: WOLFENSTEIN 3D, THE COOL CROC TWINS, PROPHECY OF THE SHADOW, A-TRAIN, DARKSEED, HARDBALL 3, CARRIER STRIKE, CRISIS IN THE KREMLIN, CONFLICT: KOREA, ACES OF THE PACIFIC, S.W.O.T.L. DATADISKS: P-80, P-38, HE-162, SPOT, POWER HITS, POWERMONGER, BLACK CRYPT, RAMPART, STEEL EMPIRE, GOBLIINS, ISHAR, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, ROLLING RONNY, THE DAGGER OF AMON RA (Laura Bow 2), THE SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY, AIR BUCKS, GLOBAL EFFECT, THE MANAGER, GAZZA 2, THE HEROES OF THE 357TH, COVER GIRL POKER, SUPERSKI 2, DISCOVERY, THE LOST TREASURES OF INFOCOM, ADVANCED DIGIPLAYER V3.0, THE ROCKETEER, FREE D.C!, AQUAVENTURA, DOJO DAN, FIRE & ICE, BONANZA BROS., JAGUAR JX-220, MYTH, VIDEO KID, PARASOL STARS, ADAMS FAMILY, KILLERBALL, FANTASY PAK, THE DARK QUEEN OF KRYNN.
CD-ROM: NORTH POLAR EXPEDITION, CRYSTALIA, TOWN WITH NO NAME, MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS, THE CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR, MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX COMBI CD.
TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN: COUNTDOWN: OPLOSSING, FASCINATION: OPLOSSING, SPACE QUEST 1: OPLOSSING OUDE VERSIE.
HARDWARE: SOUND BOOSTER GELUIDSKAART, MITSUMI CD-ROM KIT VOOR INBOUW, JOYSTICKS VOOR FLIGHTSIMULATORS, CDTV MULTIMEDIA COMPUTER.
CDTV: RAFFLES, BARNEY BEAR GOES CAMPING, CASINO GAMES, TOWN WITH NO NAME, CD-REMIX.

SOFTWARE GIDS NUMMER 16

THE DARK HALF, GREAT NAPOLEONIC BATTLES, FALCON 3.0 FIGHTING TIGER + 3.01 UPDATE, ASHES OF EMPIRE, THE TWO TOWERS (LORD OF THE RINGS 2), GRAND PRIX UNLIMITED, TETRIS CLASSIC, DEMON BLUE, CLIK CLAK, DUNGEON MASTER, GUY SPY, SUPAPLEX, SECOND FRONT, WESTERN FRONT, THE CARL LEWIS CHALLENGE, MANTIS, B-17 FLYING FORTRESS, CARRIERS AT WAR, SIEGE, ETERNAM, LINKS 386 PRO, THEATRE OF WAR, HOOK, NICK'S PICKS, PUSH OVER, GLOBAL CONQUEST, GATEWAY, DARKLANDS, QUEST FOR GLORY 1: UPDATE VGA VERSIE, QUEST FOR GLORY 3: PREVIEW, SPACE CRUSADE, HARPOON UPDATE, DESIGN YOUR OWN RAILROAD, F-117A STEALTH FIGHTER 2.0, RED BARON MISSION BUILDER, THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, TOYOTA CELICA GT4 RALLY, NFL FOOTBALL, DAVID LEADBETTER'S GOLF, PREMIERE, WIZKID, ZOOL.
PC CD-ROM: JUKEBOX, PC GAME ROOM, LOOM, SECRET OF MONKEY ISLAND.
OPLOSSINGEN: RISE OF THE DRAGON, INDIANA JONES 4, MEANSTREETS, SPELLCASTING 201.
HARDWARE: PRO AUDIO SPECTRUM 16 EN AD LIB GOLD 1000 GELUIDSKAARTEN, THRUSTMASTER FLIGHTCONTROL & WEAPONCONTROL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 17

ATAC, SCRABBLE (DELUXE EDITION) FOR WINDOWS, SPELLCASTING 301: SPRING BREAK, UTOPIA: THE CREATION OF A NATION, CAPTIVE, TANK, AIR COMMANDER, COMBAT CLASSICS, ELF, JIMMY WHITE'S 'WHIRLWIND' SNOOKER, GREAT NAVAL BATTLES, PLAN 9 FROM OUTER SPACE, THE SUMMONING, PALADIN 2, RISKY WOODS, STRATEGY MASTERS, LASER SQUAD, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, THE LEGEND OF KYRANDIA, KING'S QUEST 6, MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN, AMAZON: GUARDIANS OF EDEN, COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL, ALONE IN THE DARK, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (WIZARDRY 7), HOME ALONE 2, BUNNY BRICKS, WAX WORKS, ROBOCOP 3, MOONSTONE, CURSE OF ENCHANTIA, AN AMERICAN TAIL: FIEVEL GOES WEST, SUMMER CHALLENGE, HUMANS, INCA, GOBLIINS 2, WEEN, JOHNNY CASTAWAY: SCREENSAVER FOR WINDOWS, TAKE A BREAK: CROSSWORDS FOR WINDOWS, AIRSUPPORT, LOTUS TURBO CHALLENGE 3, AQUATIC GAMES, SHADOW OF THE BEAST 3, PINBALL FANTASIES, VIKINGS, ROAD RASH.
NEO•GEO: KENNISMAKING MET DE HARDWARE, BLUE'S JOURNEY, SOCCER BRAWL, WORLD HEROES, MAGICIAN LORD.
TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN: WOLFENSTEIN 3-D: PLATTEGRONDEN, SPELTIPS VOOR GATEWAY, LAURA BOW 2: TIPS, CODES PUSHOVER.
HARDWARE: GEMINI JOYSTICK VOOR DE PC, JE MUIS IS JE WAPEN: 5 MUIZEN IN DE STRIJD.

SOFTWARE GIDS NUMMER 18

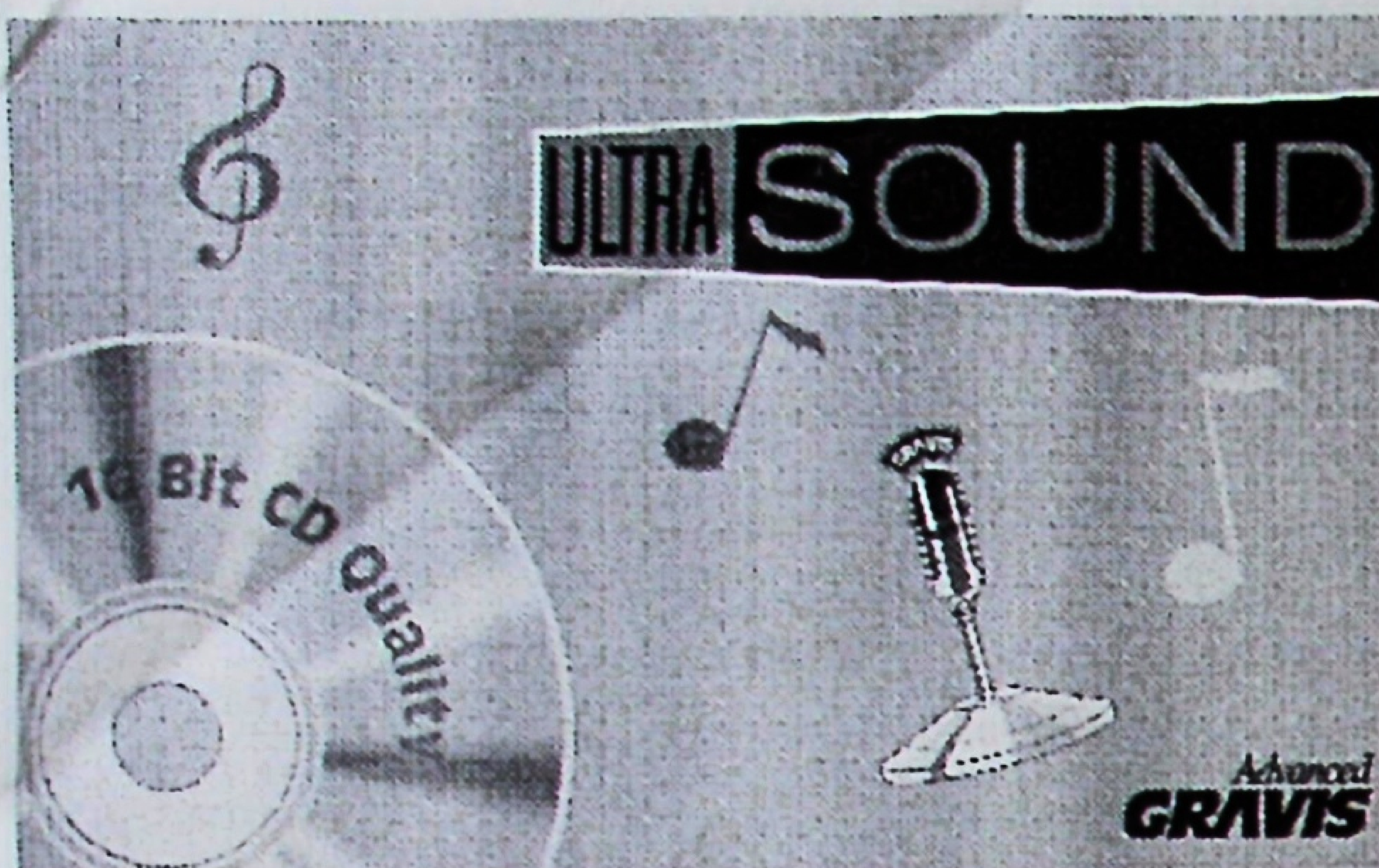
ACES OF THE PACIFIC WW2 1946 DATADISK, AIR WARRIOR/SVGA AIR WARRIOR, ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES, AV8B HARRIER ASSAULT, BAT 2, BILL'S TOMATO GAME, BUG BOMBER, CAMPAIGN, CAR AND DRIVER, CASTLES 2, CONQUEST OF JAPAN, CONTRAPTION, COOL WORLD, CRAZY CARS 3, DALEK ATTACK (DR. WHO), DRAGON'S LAIR 3: THE CURSE OF MORDREAD, DREADNOUGHTS + DATA-DISKETTES, DUNE 2, EURO SOCCER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FORMULA ONE GRAND PRIX, FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL, HARRIER JUMP JET, INCREDIBLE MACHINE, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE GAME, JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION, JOE & MAC CAVEMAN NINJA, KGB, LEGENDS OF VALOUR, LEMMINGS DOUBLE PACK, LOST TREASURES OF INFOCOM 2, MAGIC CANDLE 3, MARIO IS MISSING, NO SECOND PRIZE, PC-SIG GAMES CD-ROM, POOL, POWERHITS SCI/FI, ROBOSPORT, ROME AD92, SAMPLE PACK (DYNAMIX VERZAMELPAKKET), SHADOW PRESIDENT, SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2, SIEGE UPGRADE/DATADISK: DOGS OF WAR, SIMLIFE, SPACE QUEST 4 CD-ROM, SPELLJAMMER, STAR CONTROL 2, STAR LEGIONS, STREET FIGHTER 2, STUNT ISLAND, TASK FORCE 1942, TROLLS, UGH!, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS, VALHALLA, WING COMMANDER, WOLFENSTEIN 3D: SPEAR OF DESTINY, WORDTRIS, WWF EUROPEAN RAMPART, ZYCONIX.
TIPS EN OPLOSSINGEN:
TIPS: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM. KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA: OPLOSSING. LEISURE SUIT LARRY 1 GEIN-LIJN.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.7,= (BF 140,=), DUS: 2 NRS. FL.14,= (BF 280); 3 NRS. FL.21,= (BF 420) ETC.

GRAVIS ULTRA SOUND PC BOARD

16 Bit, 32 Voice stereo



Zo, is dit dan de geluidskaart waar we allemaal op hebben zitten wachten? Een lage prijs, stereo, 16-bit (dus CD kwaliteit) en redelijk compatible met AdLib en Soundblaster.

HARDWARE

De kaart zelf heeft een gigantisch formaat, terwijl er toch relatief weinig componenten op zitten. Door dit formaat (29 cm. lang!) zal niet altijd elk willekeurig uitbreidingsslot gebruikt kunnen worden. Bij mij zaten de ram-modules in de weg en kon ik 2 sloten niet gebruiken met deze lange kaart. Op de kaart het inmiddels bekende rijtje aansluitingen: stereo microfoon input, audio line-input, joystick/midi connector en koptelefoon/luidspreker output. Extra is de line-output voor wie een externe versterker op de kaart aansluit. Ook bij deze kaart geen volumeknop. Op de kaart zit één grote chip en zoeken we vergeefs naar de bekende Creative-Labs en Yamaha componenten: deze chip doet alles, waarbij AdLib en Soundblaster gesimuleerd worden met behulp van een stukje software. AdLib- en Soundblastergeluid klinken dan ook ietsje anders via deze kaart. Verder aansluitingen voor een CD-ROM interface en een 16-bit stereo recording connector. Deze uitbreidingen zijn optioneel en moeten apart aangeschaft worden. Tot slot krijg je 256Kb. geheugen, dat op de kaart uitgebreid kan worden naar 1Mb. Waar dit geheugen voor dient kan ik in de handleiding nergens terugvinden.

SPECIFICATIES

Ook over de technische gegevens laat de documentatie niet veel los. De kaart heeft 32 'synthesized voices", 32 'DAC voices' (16 in stereo) en een stereo sampling rate van 2-44.1 kHz. Het opnameniveau is 8-bits, maar kan optioneel uitgebreid worden naar 16-bits. Standaard heeft de kaart wel een geluidsmixer aan boord. Multimedia Extensions wordt ondersteund, evenals Windows 3.1. De joystickpoort kan aangepast worden aan de computersnelheid tot 80486/50Mhz. machines. De luidsprekeruitgang heeft 2 Watt vermogen.

SOFTWARE

Bij de kaart krijg je de volgende programma's:

ULTRASOUND STUDIO 8: 8-bits opname, weergave en mengen van gedigitaliseerde geluiden. Dit programma heeft een fraaie grafische ondersteuning op het beeldscherm.

WINDOWS DRIVERS: voor gebruik met Windows 3.1 (o.a. een MIDI- MIXER).

AUDIO, PLAYDIGI, PLAYFILE: 3 programma's voor het weergeven van gedigitaliseerde muziek. Deze programma's zijn zeer eenvoudig uitgevoerd en geven op het beeldscherm weinig of geen informatie.

ULTRAFILE: software voor het synchroon weergeven van gedigitaliseerd geluid en .FLI animatie-files.

PLAYMIDI: weergeven van MIDI-files.

ULPRINT: verzorgt de DMA en interrupt instellingen (automatisch bij het installeren).

Verder muziek- en geluidsdemo's, 2 joystick utilities, een BAT- file editor voor Soundblaster drivers, een set van 192 General MIDI instrument patches en drivers voor het weergeven van AdLib- en Soundblastergeluid.

COMPATIBLE

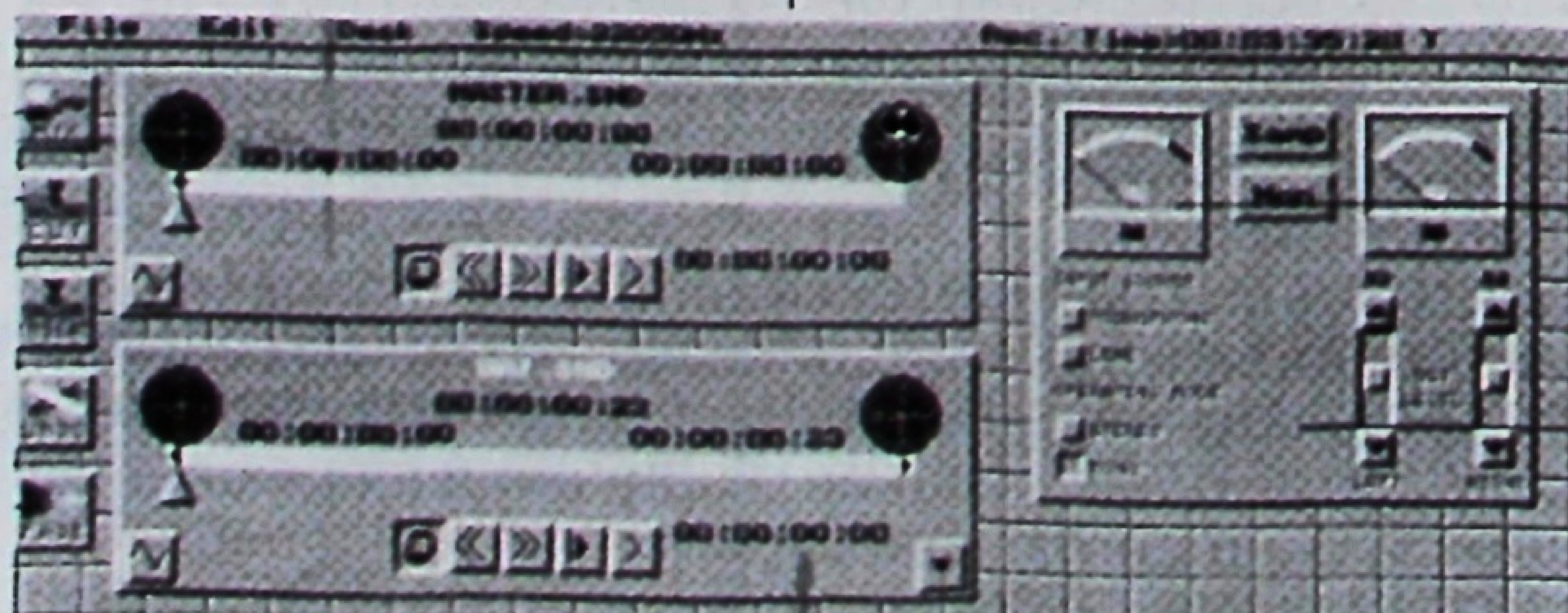
Zoals al gezegd simuleert deze kaart AdLib- en Soundblastergeluid met behulp van een SBOS (Sound Board Operating System). Het voordeel hiervan is dat AdLib synthesizer geluid soms beter klinkt (volgens de handleiding ALTIJD, maar dat is overdreven) en dat veel problemen met het Soundblastergeluid verholpen kunnen worden door kleine aanpassingen in de SBOS-driver. Net als bij de Pro Audio Spectrum kaart ondervonden we problemen met het weergeven van Soundblastergeluid, maar door de SBOS konden we deze snel oplossen. Zo kun je aparte drivers maken voor de Soundblaster 1.5 en 2.0. De makers hebben op dit gebied ook niet stilgezeten, want bij de documentatie vinden we al een kaart met oplossingen voor geluidsproblemen met diverse spellen.

Met deze kaart konden we dus heel aardig uit de voeten met de spelsoftware. Door het instellen van Soundblaster 1.5 of 2.0 hadden we geen moeite met b.v. LINKS GOLF. Uiteindelijk zullen er wel weer ergens spelletjes opduiken die het vertikken met deze kaart, maar dit zullen uitzonderingen blijven. Deze kaart is zeer acceptabel als het gaat om de compatibiliteit met AdLib en Soundblaster.

GELUIDSKWALITEIT

De kaart geeft 16-bits geluid weer, dus dat betekent CD-ROM kwaliteit. De demo's laten dit echter niet zo goed horen (al klinkt het allemaal heel redelijk) en de softwarehuizen ondersteunden deze kaart nog niet, dus voorlopig is er nog niet veel materiaal om naar te luisteren.

Belangrijk is de achtergrondstoring die de computer veroorzaakt. Op de Soundblaster en Soundbooster is deze duidelijk waarneembaar, op de Pro Audio is deze storing acceptabel en alleen duidelijk waarneembaar met een koptelefoon en de AdLib GOLD 1000 is vrijwel storingvrij. Deze ULTRA SOUND doet het ook netjes. Met het blote oor hoor je nauwelijks achtergrondgerommel en met de koptelefoon slechts een weinig. Net als bij alle andere kaarten is de hoeveelheid storing ook afhankelijk van de instellingen van de diverse kanalen. Als alle kanalen (vooral de microfooningang) vol open staan, zal storing makkelijker hoorbaar worden dan wanneer we de kanalen die we niet gebruiken 'dicht' zetten. Op de Soundblaster helpt dit niet voldoende, maar de Pro Audio Spectrum 16 en deze Ultra Sound kunnen we zo helemaal stil krijgen. Vooral bij gebruik met spelsoftware heeft het geen enkele zin om ingangskanalen open te zetten, daar ze door de spellen toch niet gebruikt worden. Het is iets gunstiger om het uitgangsvolume geheel open te zetten en het niveau met de ingangen te regelen.



NU DE SPELLEN NOG

Vrijwel alle softwarehuizen ondersteunen tegenwoordig AdLib en/of Soundblaster. Dit geluid (8-bits mono) kan vrijwel probleemloos worden weergegeven met deze kaart van Gravis en de andere 16- bitters (zie Software Gids nr. 14, 15 en 16). Willen we echter stereo bij onze spellen, dan wordt dit nog weinig geleverd. Een tiental spellen doet dit bij de SB-PRO en bij de PRO AUDIO SPECTRUM. Slechts één spel gaf tot nu toe stereo op de AdLib Gold en deze nieuwe ULTRA SOUND kaart zijn we nog nergens tegengekomen.

Belangrijk is dan ook het prijskaartje dat aan deze kaart hangt: FL. 399,=! Daarmee is deze kaart aanmerkelijk goedkoper dan de andere 16-bitters en zelfs lager geprijsd dan de 12-bits AdLib, die geen Soundblaster ondersteunt. Zowel voor de oren als voor de portemonnee is deze geluidskaart heel aantrekkelijk.

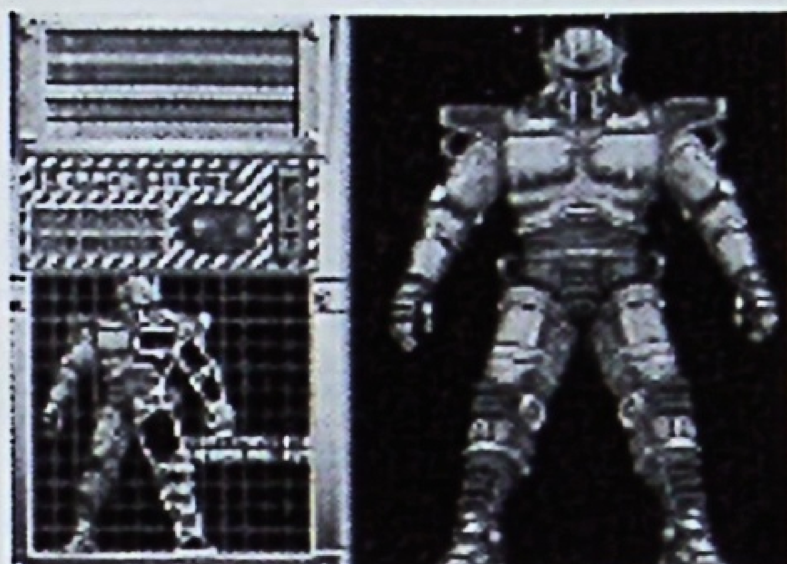
Alfred.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

THE TERMINATOR 2029

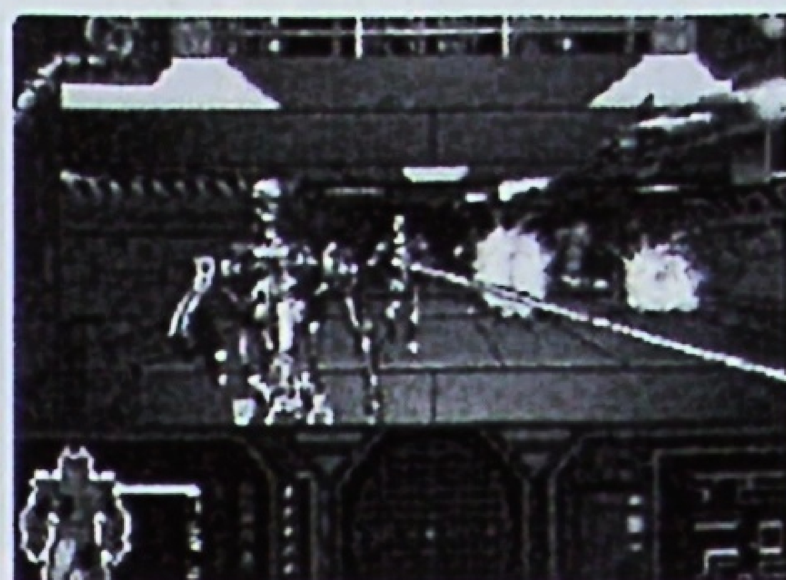
**Softwarehuis: Bethesda Softworks.
PC/AT & compatibles, min. 80286/16Mhz., min. 640Kb. +1Mb. EMS- geheugen, VGA, MCGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=**

Aanbevolen: 80386/25Mhz. met muis. Op de harddisk dient min. 16Mb. vrij te zijn.



**TERMINATOR 1 en 2 waren zwakke arcadespellen naar aanleiding van de speelfilms, waarbij in de spellen het scenario van de films op de voet werd gevolgd. Dit nieuwe spel houdt zich niet bezig met het hoofdverhaal van de films, doch speelt zich af in de robotwereld, die in de beide speelfilms slechts als achtergrond dienst deed en waarvan we naar verhouding weinig te zien kregen.
Voor dat weinige hebben we hier toch maar eerst even de videofilms gehuurd om beter te kunnen beoordelen of dit spel overeenkomt met dit achtergrondverhaal en in hoeverre de beelden gelijkenis vertonen, want THE TERMINATOR 2019 is geen arcadespel, maar een 3-D schietspel met animaties.**

Ja hoor, film en videogame komen overeen. In het spel vinden we voornamelijk ruïnes en komen we de voertuigen uit de



films allemaal tegen. Zo moet je het opnemen tegen rupsvoertuigen, gevechtstorens, helikopter-achtige vliegtuigen en diverse modellen van de Terminator. De velden zijn sfeervol donker met overal fraaie rode ontploffingen en felle laserstralen. De weergave is 3-D, doch in 90% stappen en niet scrollend zoals b.v. in Ultima Underworld. Deze verplaatsing in slechts 4 richtingen is meteen het zwakke punt in dit programma. Omdat de voertuigen en robots zich wel continue bewegen zit je al gauw met een tegenstander in b.v. de uiterste linkerhoek, waardoor deze moeilijk te raken is. Draai je 1 slag naar links, dan zit hij meteen in de uiterste rechterhoek en blijft raken lastig. Dat zou niet zo erg zijn als deze tegenstanders dezelfde handicap hadden, maar helaas hebben zij geen enkel probleem om jou neer te knallen vanuit deze lastige positie, zodat dit toch al moeilijke spel soms zeer lastig wordt.

Het spel is onderverdeeld in 19 missies met elk meerdere opdrachten. Pas als de missies voltooid zijn mag je terug naar de thuisbasis en kun je de spelsituatie evt. bewaren. Je zit zelf verpakt in een soort Terminator en voor elke opdracht moet je je uitrusten met offensieve en defensieve wapens alsmede reparatie- onderdelen. Je gaat op pad met een radar en je opdrachten staan in een databank compleet met coördinaten.
Verder is het schieten gebla-



zen, waarbij alle vijanden bijzonder sterk zijn en zeer goed tegenstand bieden. In de hogere levels moet je regelmatig van wapens wisselen en de reparatiedoos zul je steeds vaker nodig hebben, waarbij het behoorlijk lastig is om een rustig picknick plekje te vinden om jezelf weer in elkaar te solderen.

Het gehele spel draait om het schieten, terwijl het verhaal in de stijl van een RPG is. Tussen het 3-D geweld in de buitenwereld of in de ondergrondse gangenstelsels zit het achtergrondverhaal, waarbij fraaie 2-D afbeeldingen worden gebruikt.
De beelden bij dit schietgeweld zijn erg mooi: veel grijsen blauwtinten geven de wereld anno 2029 weer (The Year Of The Darkness) waar de zon niet meer zichtbaar is. De ontploffingen en de lasers zijn in felle contrasterende



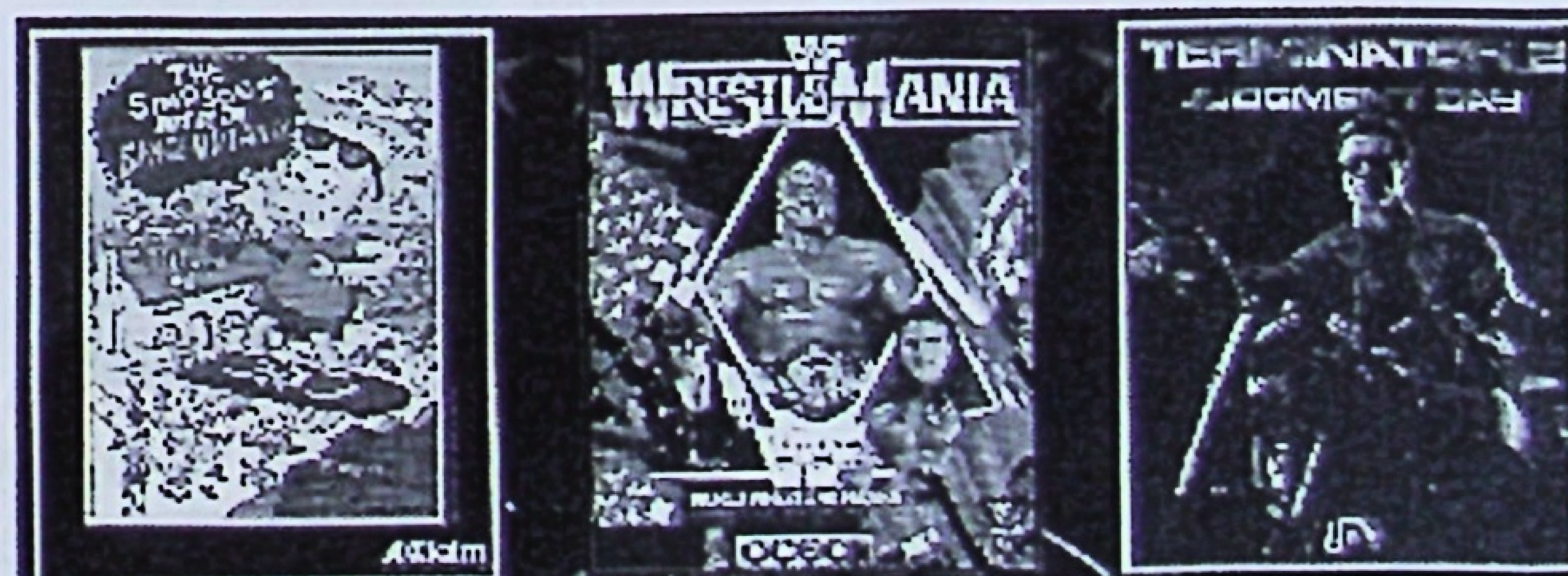
kleuren weergegeven en produceren -mits op een Soundblaster- fraaie geluiden. Helaas ontbreken de indrukwekkende geluiden van de voeren vliegtuigen, zoals die in de films hoorbaar waren en dat mis je toch wel een beetje bij dit oorlogsgeweld.
Beeld en geluid samen zijn echter voldoende voor een spannend scenario ondanks de negatieve punten. Ook dien je er rekening mee te houden dat het spel erg moeilijk is. Durf je de uitdaging aan, dan is dit een goed spel, waarbij ook ik een snelle configuratie aanraad, want op een 286 is het spel te schokkerig en te traag. Mocht het je lukken om het spel uit te spelen, dan kun je altijd nog doorgaan met datadisks die volgens de verpakking binnenkort worden uitgebracht.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





THE DREAM TEAM

**Softwarehuis: Ocean.
AT & compatibles, min. 640Kb., EGA, VGA.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland, AdLib.
Richtprijs: FL. 119,=**

Wie na bovenstaand verhaal ook nog wil kennismaken met TERMINATOR 2 (Judgment Day) kan dit nu doen met dit verzamelpakket waarin de volgende 3 titels zijn samengevoegd:
TERMINATOR 2, WRESTLE MANIA en THE SIMPSONS: BART VS THE SPACE MUTANTS.
De Amiga versies van TERMINATOR en SIMPSONS zijn beschreven in Software Gids 11 en 12, maar deze PC versies zijn grafisch aanmerkelijk minder van kwaliteit. WRESTLE MANIA is op beide computers hopeloos; de beide andere spellen zijn niet meer dan matig. A bad dream.

BEELD:	5
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



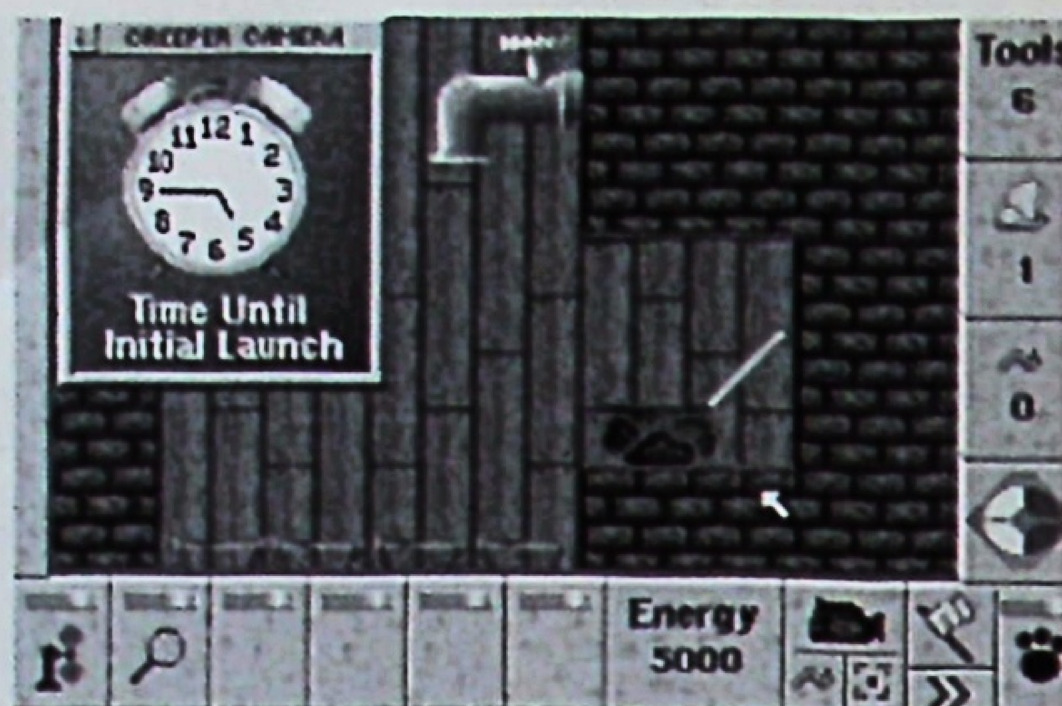
CREEPERS

Softwarehuis: Psygnosis.
AT & compatibles, min. 10Mhz., 20Mhz. aanbevolen, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox, Tandy 3-voice.
Richtprijs: FL. 129,50. Amiga en Atari-ST versies FL. 89,50

Ik heb ergens de tekst gelezen, dat dit de opvolger is van LEMMINGS, maar dit is uit de lucht gegrepen. LEMMINGS wordt opgevolgd door LEMMINGS 2 - THE TRIBES, terwijl CREEPERS het beste is te vergelijken met INCREDIBLE MACHINE, waarvan je de recensie kunt lezen in het vorige nummer.

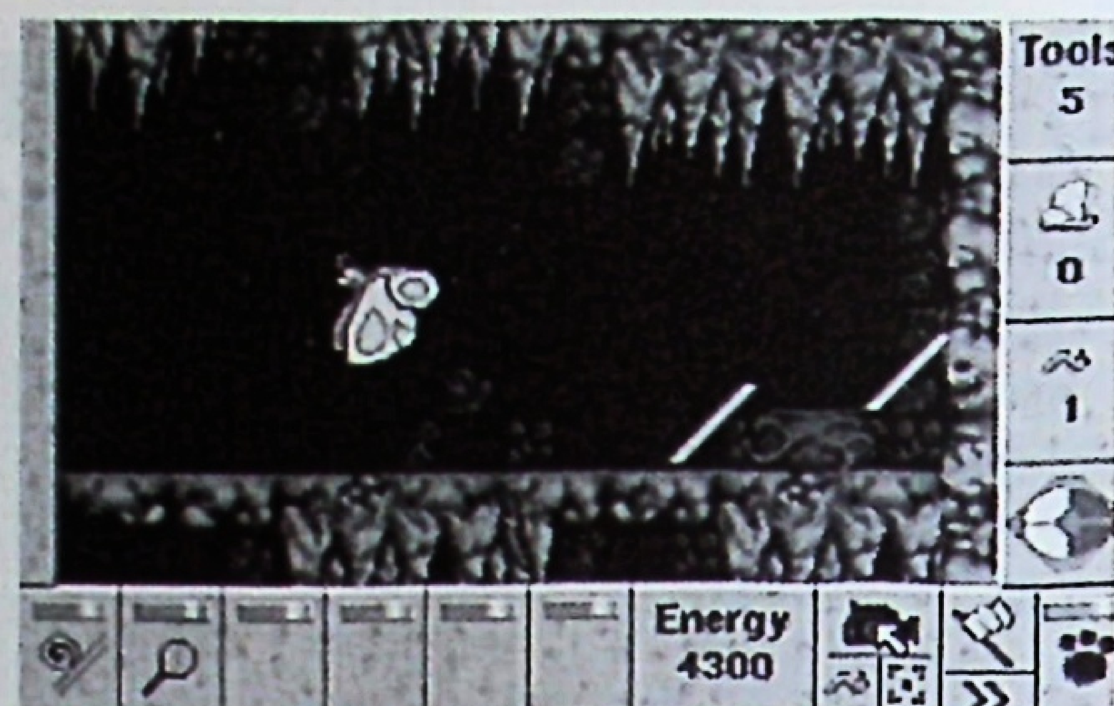
Bij CREEPERS gaat het erom binnen een vastgestelde tijd rupsen te verzamelen in een ketel. Is de tijd voorbij, dan ontpoppen de rupsen zich als vlinders en vliegen de ketel uit. Heb je het vereiste aantal vlinders (dus rupsen) verzameld, dan mag je door naar een volgende ronde.
Het verzamelen van de vlinders doe je door de rupsen vrij te laten en ze met allerlei hulpmiddelen dusdanig te 'sturen' dat ze in de pot terecht komen. Voor deze besturing maak je gebruik van tennisrackets, bruggen, wanden, ventilatoren, magneten, trampolines en bommen. Met de ventilatoren kun je de rupsen in een bepaalde richting blazen, met het racket en de trampoline kun je ze laten stuiteren etc. etc. De bommen gebruik je om obstakels op te blazen; als je niet uitkijkt inklusief rupsje. Het plaatsen van deze hulpmiddelen kan willekeurig in een veld gebeuren, dus net als bij INCREDIBLE MACHINE (waar je veel soortgelijke spelelementen tegenkomt) is het bepalen van de juiste plaats van deze items het belangrijkste, terwijl behendigheid en/of snelheid nauwelijks ter zake doen.

Er zijn ruim 70 velden, die allen groter zijn dan het beeldscherm, zodat je horizontaal over het scherm moet scrollen om het geheel te kunnen bekijken. Via een 'camera' kun je een deel van het scherm in de gaten houden, terwijl je elders in een veld aan het spelen bent; een scherm in een



scherm dus, leuk bedenkseltje!. Er zijn 4 moeilijkheidsgraden, doch dit houdt niets anders in, dan dat je in een ander veld begint als je een ander level kiest. De velden op zich worden niet lastiger.

Beeld en geluid zijn prima, doch via de interne speaker krijg je geen muziek. De besturing is zeer eenvoudig, maar de moeilijkheidsgraad is onduidelijk verdeeld. In de eerste 10 levels kom je al heel lastige spelsituaties tegen, terwijl ergens in de buurt van veld 40 of 50 ineens weer makkelijke velden opduiken. Geen stijgende lijn dus.
INCREDIBLE MACHINE werkt met een vast en klein veld en die omgeving zorgt voor heel wat beperkingen. CREEPERS is minder strak omlijnd en heeft als spel dan ook meer te bieden. Vooral de grote vel-



den waarin je een flink eind heen en weer moet scrollen maken het spel extra lastig. De puzzels zijn origineel en erg leuk, maar de animaties zijn wat magertjes.
De prijs voor de Amiga en Atari versie is heel redelijk, maar waarom we voor de PC 4 tientjes meer moeten betalen is me een raadsel. Deze software is dit extreem hoge bedrag nu ook weer niet waard.

Alfred.

	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	7
GELUID:	7	7
SPELKWALITEIT:	8	8
DOCUMENTATIE:	7	7
PRIJS:	7	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

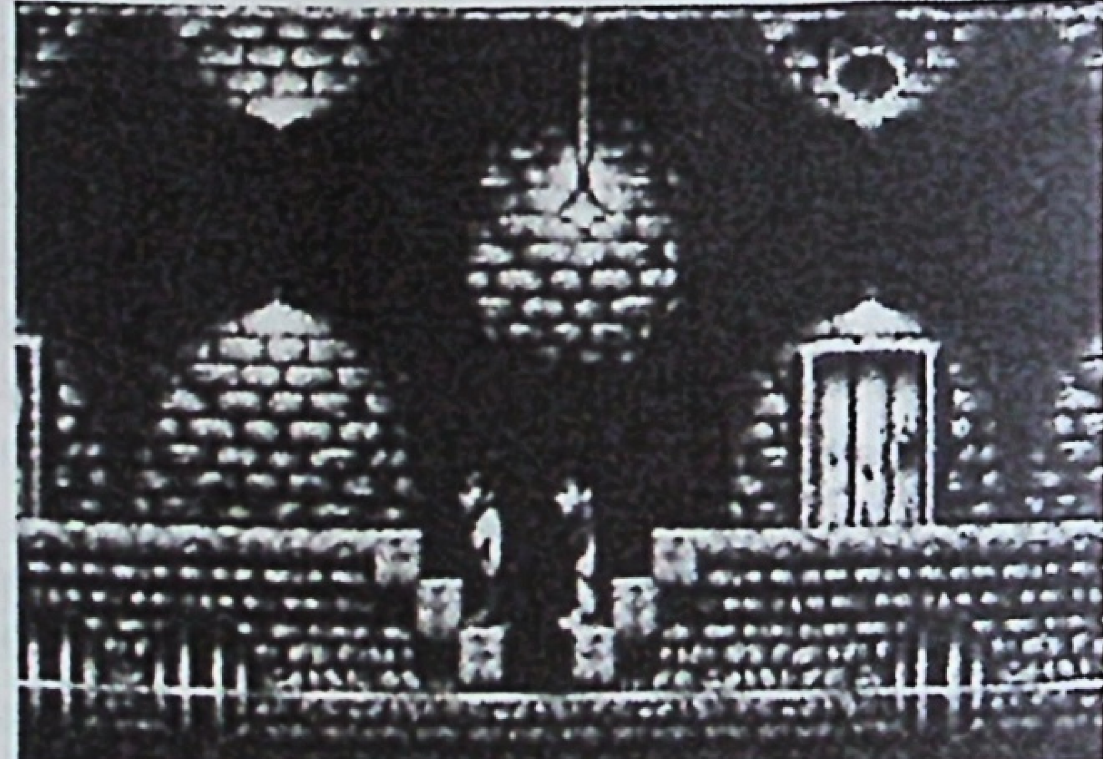


LETHAL WEAPON

Softwarehuis: Ocean.
Amiga 500, 500+, 600, 1200, 1500, 2000, 3000. Min. 1Mb.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 79,50
Ook uitgebracht voor Atari-ST en PC. PC-versie FL. 99,=

Negen van de tien spellen die uitgebracht worden naar aanleiding van een bioscoopfilm zijn ver onder de maat. Het is begrijpelijk dat de programmeurs van zulke spellen weinig tijd hebben om zich bezig te houden met grafische hoogstandjes, want de spellen moeten op de markt komen als de film nog vers in het geheugen ligt. Zo heel erg eenvoudig en goedkoop als dit spel in elkaar is geknutseld lijkt mij echter toch ook weer niet nodig.

LETHAL WEAPON is een heel erg simpel



platformspel met slechts 4 levels, die allen makkelijk rond zijn te spelen. In de achtergronden en het huppelende poppetje vinden we niets van de film terug. De foto op de doos en de titel zijn de enige aanknopingspunten. Het spel zelf had elke willekeurige titel kunnen hebben (b.v. NUMBER FOURTEEN) en is een goed voorbeeld van wat je in de serie "Dertien in een dozijn" kunt verwachten.
Beeld en geluid staan op het niveau van spelletjes voor een 8-bitter. De prijs is echter niet in overeenstemming hiermee en voor dit bedrag zijn tegenwoordig vele alternatieven verkrijgbaar, die uitgebreider, moeilijker en mooier zijn. Wil je persé iets eenvoudigs, dan is er voor de helft van deze prijs ook voldoende te vinden met daarbij nog betere grafische kwaliteiten.
Miskleun!

Alfred.

	AMIGA/ATARI-ST:	PC:
BEELD:	6	5
GELUID:	4	4
SPELKWALITEIT:	4	4
DOCUMENTATIE:	6	6
PRIJS:	4	2

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Welcome to the Chess Game of Tomorrow



BATTLE CHESS 4000
Softwarehuis: Interplay.
AT & compatibles, min. 80386(SX) 16Mhz., min. 2Mb., DOS 3.1 of hoger, SVGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster(PRO) Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 108,=

BATTLE CHESS 4000 wilde op de redaktie niet werken met QEMM386. Met EMM386 draait het spel vlekkeloos. Van de 2Mb. geheugen moet minimaal 1Mb. EMS geheugen zijn en 600Kb. standaard werkgeheugen vrij zijn. Bij minder dan 600Kb. kunnen geluidseffekten via de geluidskaarten geheel of gedeeltelijk niet worden weergegeven. Muziek is alleen mogelijk via de geluidskaarten; niet via de interne speaker. 2 Spelers kunnen tegen elkaar spelen op dezelfde computer of op 2 machines, die gekoppeld zijn via een (nul)modem. Het programma voorziet ook in een 'autoplay-mode' waarbij de computer beide partijen speelt. Hiermee valt bij een normaal schaakspel nauwelijks iets te beleven, maar bij dit spel krijg je op deze manier een schitterend schouwspel voorgeschoteld, dat ook voor de nietschakers om te smullen is.

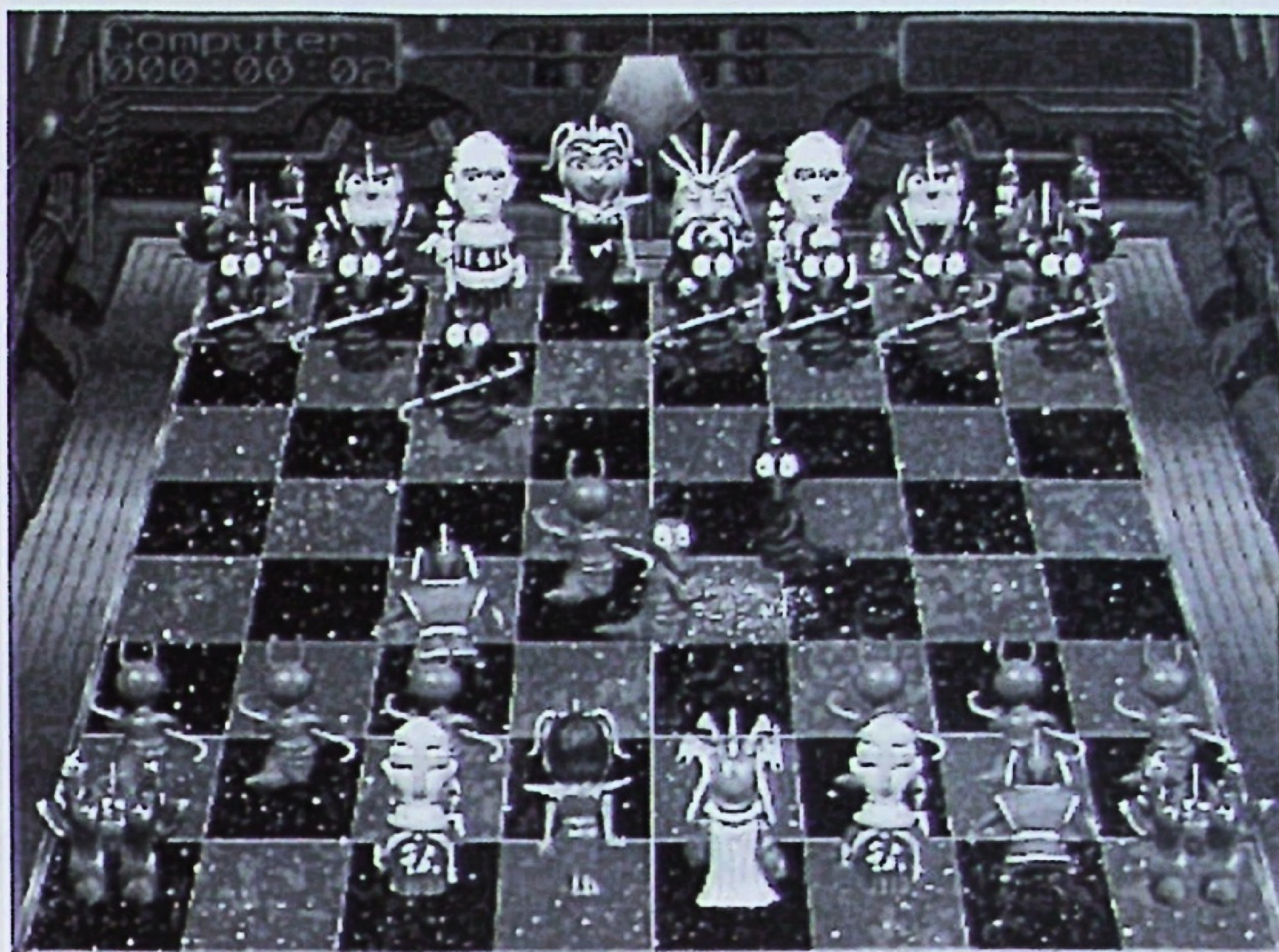
"BATTLE CHESS 4000 (BC4) is vooral humor. Tevens is het één van de sterkste en meest veelzijdige schaakprogramma's, die momenteel leverbaar zijn. Met een openingsscala van meer dan 300.000 zetten mogen we aannemen dat BC4 opgewassen is tegen elk individu. Tevens kan men via een 'studie opdracht' leren het spel te beheersen tijdens het spelen".
Stevige woorden afkomstig van de doos die verder een korte handleiding en zeven 3.5'HD schijven bevat. Na de installatie, die lekker vlot verliep, pikte het programma ruim 12Mb. in van de harde schijf. Helaas kan ik de kracht van dit schaakspel niet in een waarde uitdrukken, daar mijn niveau in dit bordspel volgens insiders belabberd is. Maar wat geeft dat, zolang je maar een partijtje spelen kan.

CHESS

Natuurlijk hebben we bij dit pakket de mogelijkheid om op een normaal 64 velden bord te spelen met de natuurgetrouwe stukken, die ons bijna allemaal wel bekend zijn. De mogelijkheden voor de serieuze spelers zijn onbeperkt. De sterkte van het schaakprogramma is instelbaar van zwak tot magistraal sterk. Na mijn gewenste instelling begon ik dus rustig aan een partij (zwak) schaken. Na nog geen 8 minuten was het alweer gebeurd met mij. Helaas boeide het me niet zo, dus ben ik maar snel overgestapt naar....

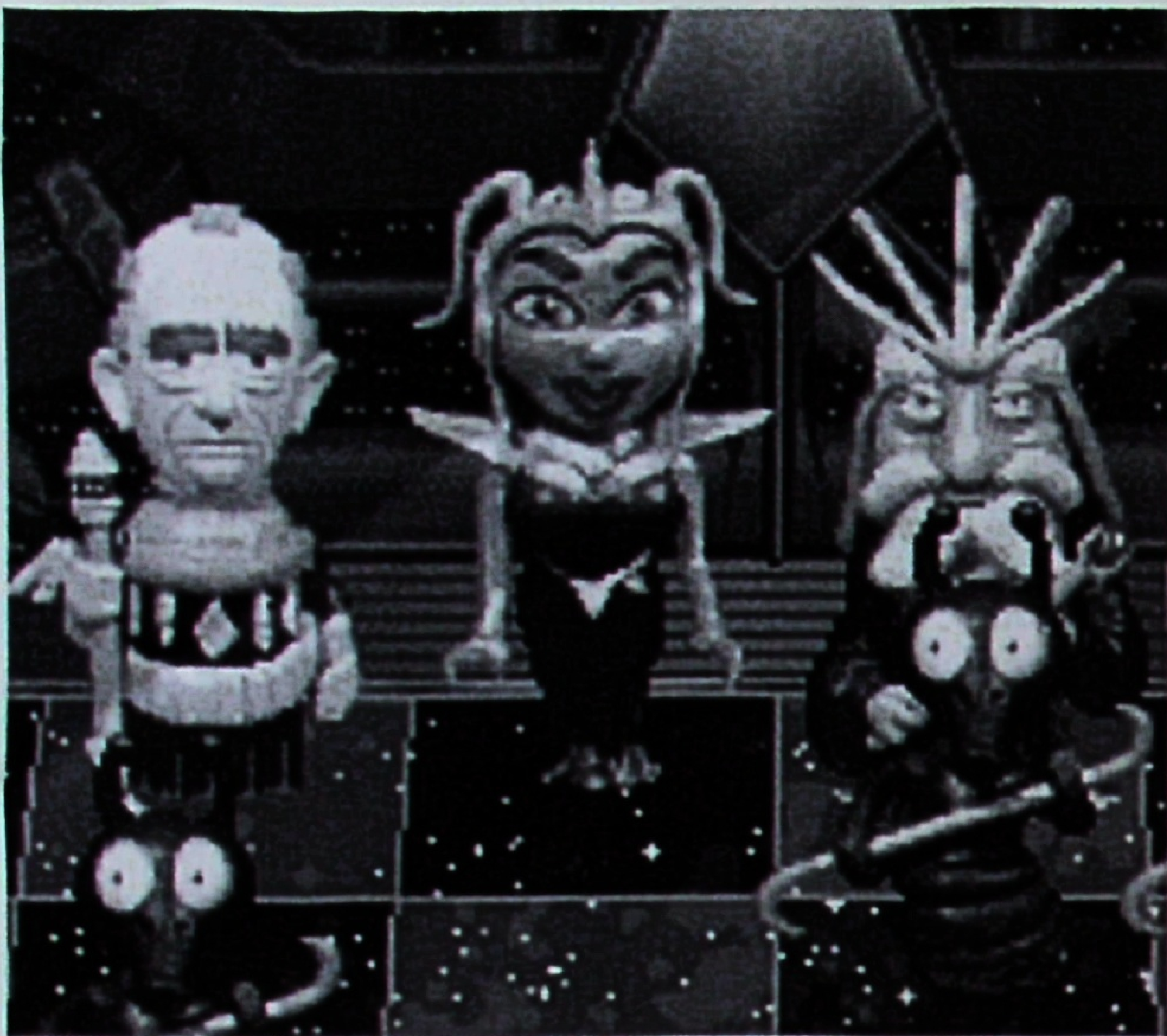
BATTLE CHESS

Wat de figuren aangaat is het even wennen, maar ik voelde me al een stuk beter bij het zien van deze prachtig uitgevoerde stukken, die in SVGA geduldig stonden te wachten om verplaatst te worden. Om nu niet elk figuur apart te bespreken stel ik voor om gewoon een partij te gaan spelen en daarbij even doorgeven wat je zoal kunt verwachten.



Allereerst even het volume opendraaien van de geluidskaart en dan gespannen aan het werk.
Ik zet mijn mooie rode creatie, die pion heet, van e2-e4. Tijdens het verplaatsen van dit stuk krijgen we het smakkende geluid te horen van iemand die waarschijnlijk op slijmvoeten loopt. Na de tegenzet verplaats ik mijn groothoofdige loper, die schuifelend zijn veld opzoekt. Na elke zet krijg je via een computerstem (z.g. 'robotized' geluid) te horen dat jij weer aan de beurt bent. Inmiddels is het zover dat een wezen met een laserpistool, voorheen het paard, een aanval doet op mijn zo aardige pion. Mijn pion slijmt een stukje opzij om de aanvaller wat ruimte te gunnen. Het 'paardwezen' begint nu als een gek op m'n been te schieten, maar mijn rode vriend schuift steeds snel naar links en naar rechts. De tegenpartij gaf een brul van woede en pakte mijn pion ineens op en schoot hem door het hoofd, waarbij hij uit elkaar spatte. Tja...humor ??? In ieder geval liet ik het er niet bij zitten. Mijn groothoofdige loper hobbelde snel naar dit paard toe om hem een lesje te leren. Het paardfiguur wilde een schot lossen, maar mijn loper tikte even met z'n staf op dit wapen, waarbij het direct in een dynamietstaaf veranderde, waarvan de lont al aardig op weg was naar binnen te kruipen. Het wezen zette grote ogen op, gaf een gil, wierp de staaf weg en hield de handen voor z'n oren. De staaf ontplofte zonder enige beschadiging van andere stukken, die roerloos stonden te wachten. Het paardfiguur greep nu in z'n binnenzak en haalde er een Jedy zwaard uit. Ook hier werd een dynamietstaaf van gemaakt en ook deze werd weer ver weg geworpen. Nu werd het beest razend en haalde uit met z'n vuist. Ook deze werd veranderd in een staaf maar die kon hij niet weggooien. Dus dat betekent blazen, blazen en nog eens blazen om die lont uit te krijgen. Jammer dan, want dat ging dus niet. Inderdaad: er volgt een leuke explosie, waarbij de zwarte kop van de tegenstander verbaasd opkijkt en dan ineens ook nog zijn ogen verliest.

Na menig gewissel van figuren kwam mijn toren aan zet. Ik verplaatste hem recht op een toren van de tegenpartij. Allereerst scheen dit torenwezen zich eerst maar eens uit te pakken tot een groot mechanisch monster. Dit alles gaat tezamen met geweldige geluiden die een prachtig effect hebben op dit spel. Het wandelen gaat ten koste van je oren, want het dreunen van zijn stappen gaat je speakers ver te boven. Als hij dan eindelijk is aangekomen bij de toren van de tegenpartij, rest mij nog het afwachten van het gevecht. Inderdaad, dit verwacht je echt niet. Ten eerste komt er uit de rug van de tegenpartij een soort pistool tevoorschijn. Bij mij idem. Daarna komen er uit z'n schouders twee raketten en dan uit z'n nek nog een bom en daarop uit z'n buik een gigantisch kanon. Mijn toren



deed er niet voor onder. In ieder geval stonden ze zwaar bewapend tegenover elkaar. Ik wist dat ik de toren ging slaan, dus ik was benieuwd wanneer het gebulder los zou barsten. Ineens verscheen er uit mijn been een soort wandelstok, die de tegenpartij razendsnel aan zijn been trok. Hierop viel hij achterover en explodeerde. Oftewel, situatie op een geheel niet verwachte manier opgelost.
Met de laatste strijd tussen mijn Koning en de Dame was de partij beslist voor de tegenpartij. Deze Dame loste de zaak op zoals vrouwen dat waarschijnlijk doen. Het schaakmat was reeds door de computerstem doorgegeven, maar toch liep ze recht op de Koning af. Allebei staande op 1 veld verschenen er ineens hartjes op het beeldscherm, rondom deze twee figuren. Mijn oude Koning kon de gedachte niet weerstaan om dit stuk te omarmen en stevig de lippen te drukken. Heel even leek het of ze zich verzoenden, maar schijn bedriegt. Ze nam mijn oude gabber in haar armen en drukte zo stevig door dat mijn oude Koning zijn rug in tweeën brak. Het gegiechel van de Koningin was het laatste van deze vlotte partij.

KONKLUSIE

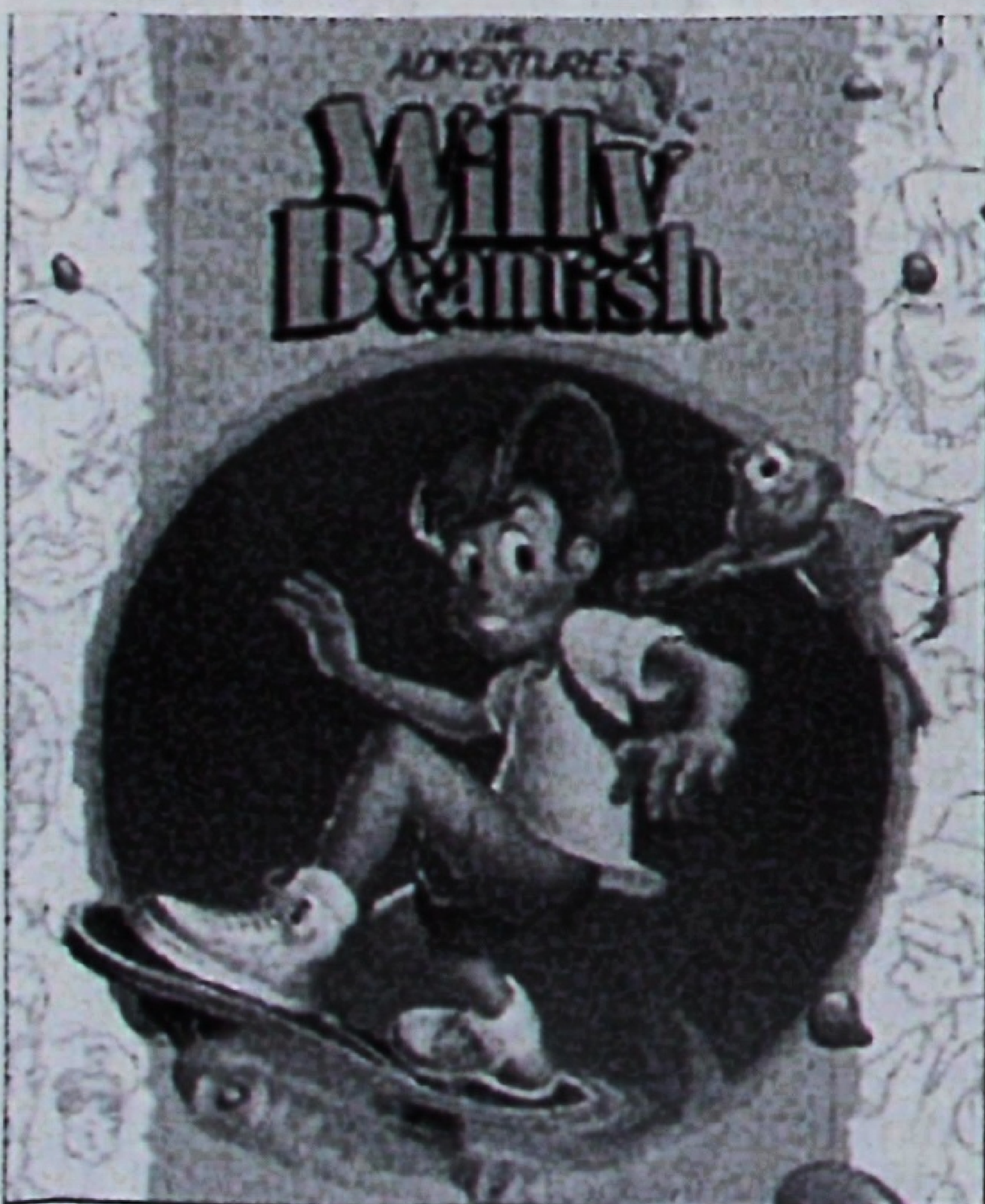
In SVGA is dit gewoonweg uitstekend. Stukken beter in ieder geval dan alle voorgaande versies. Het hobbelen van de figuren naar hun aangewezen stek gaat lekker vlot (386/25). De geluiden bij bewegingen of eventuele uitspraken zijn bijzonder realistisch. De spelfiguren zijn op en top weergegeven. Het is waarlijk een genoegen om ze te bekijken. Het enige minpuntje vind ik de denkpauze van de tegenstander. Soms duurt het een volle minuut voordat er eigenlijk iets gaat gebeuren. Bij het gewone schaakbord heb ik daar geen moeite mee, maar als spelfanaat houd ik wel van een vlotte aanloop. Bij sommige figuren wordt er nogal eens naar de harde schijf gegrepen om na te laden. Ook hier gaat weer tijd inzitten. Wat het 'echte' schaakwerk aangaat, kun je ook met BC4 behoorlijk uit de voeten.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

WILLY TALKS!



WILLY BEAMISH
Softwarehuis: Dynamix.
AT & compatibles, CD-ROM, min. 386SX, min. 1Mb., DOS 5.0, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Thunderboard.
Richtprijs: FL. 149,50

Net als bij de software van Sierra worden we bij Dynamix niet teleurgesteld als het gaat om CD-ROM versies van bestaande spellen. Willy Beamish heeft nu dus ook spraak bij alle figuren, die in het verhaal meedoen waarbij de gesproken teksten lipsynchroon lopen met de plaatjes. Toch is er één belangrijk verschil tussen de CD-ROM conversies van Sierra en Dynamix: bij Sierra horen we alleen nog spraak en zijn de schermteksten vervallen; bij Dynamix zijn de schermteksten gehandhaafd. Bij STELLAR 7 van Dynamix was dit niet zo opvallend, maar hier zijn de tekstballonnen overduidelijk aanwezig op het scherm. Grafisch niet zo fraai, maar wel erg prettig als je de Engelse taal niet al te goed beheerst.

De recensie van het spel kun je lezen in Software Gids nr. 10. Nu, ruim een jaar later, kan dit spel nog goed meekomen met de nieuwere produkten die tegenwoordig worden uitgebracht en door de toevoeging van leuke stemmetjes was het voor ons een genot om dit avontuur van Willy nogmaals te spelen.
Vooral adventures fleuren enorm op door de toevoeging van spraak en zodra je na zo'n CD-tje weer een 'gewoon' spel opstart, valt het extra op, dat het maar een saaie bedoening is als alle personages





als vissen op het droge liggen te happen op het scherm.
WILLY BEAMISH was al leuk, maar op CD is het een schitterend verhaal geworden.
De prijs is gelijk aan die van de diskette-versie, de documentatie is aangepast aan het CD-formaat, maar vreemd genoeg is de verpakking niet veranderd: de grote doos is nu voornamelijk met lucht gevuld.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



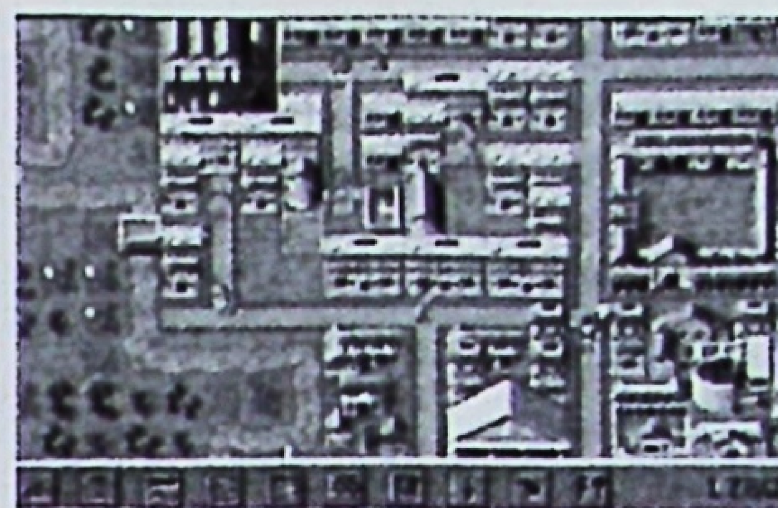
CAESAR.
Softwarehuis: Impressions.
AT & Compatibles, min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA, harddisk noodzakelijk.
Muis/keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3,5" of 5,25".
PC speaker, Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 119,=

Achter op de doos staat dat dit spel net zo goed is als Civilization (geciteerd wordt uit het tijdschrift Amiga Format). Het is logisch dat een spel goed verkoopt met zo'n uitspraak. Maar of het waar is zullen we toch eerst even gaan testen; Civilization is toevallig wel één van mijn favoriete spellen.
Na het installeren van het spel ben ik meteen begonnen. In de doos zit een papiertje waarop staat wat je als eerste moet doen. Na wat gespeeld te hebben zijn me meteen al twee dingen opgevallen: ten eerste snap ik niet waarom ze op de doos zetten dat het spel net zo goed is als Civilization, want het heeft meer weg van SimCity. En ten tweede is het bij lange na niet zo goed als Civilization, laat staan SimCity.

HET SPEL

Het spel wordt gespeeld op een vlakke ondergrond zoals bij SimCity, Civilization, enz. Het is de bedoeling dat je een een Romeinse stad bouwt in de tijd van de keizer Caesar. Alle bekende gebouwen uit die tijd staan op de doos afgebeeld zoals het Forum (stadsmidden) en het Collosseum (slavengevechten). Deze gebouwen kun je zelf ook op je speelveld op de monitor plaatsen. Als je begint moet je als eerste een Forum bouwen. Je hebt keuze uit verschillende soorten. Afhankelijk van de grootte is de prijs hoger, dus je moet weer op je budget passen. Dan moeten er natuurlijk mensen komen te wonen. Je zet een paar tenten neer en als je de stad bloeiender wilt krijgen, dan moet je fonteinen en putten tussen de tenten plaatsen. De fonteinen moeten dan wel door middel van pijpleidingen verbonden worden met een rivier of een meer. Nu kunnen de mensen water halen. De leefomstandigheden worden beter en de tenten veranderen in houten huizen. Je kunt nog een school, een kerk, een badhuis, enz. bouwen. Dit bouwen gaat allemaal razendsnel; kies iets uit het ikonenmenu, zoek een geschikte plaats en klik het staat er! Wat ik niet zo leuk vind is, dat er zo nu en dan een stel Barbaren de stad binnentrekken en een spoor van vernieling achterlaten. Ze hoeven maar één keer tegen je Collosseum te lopen en er blijft alleen puin over.

Het is mogelijk om een strategiespel aan dit spel te koppelen, namelijk COHORT 2. Je kunt dan vechten tegen de Barbaren. Caesar linkt zelf in op COHORT 2 als er Barbaren zijn en gaat na het vechten terug. Je moet COHORT 2 wel los erbij kopen. Dus laat maar zitten! Naast dit bouwgedeelte (wat heel veel weg heeft van SimCity) en het vechtgedeelte kun je ook nog beslissingen nemen over bijvoorbeeld de hoogte van de belasting en hoeveel slaven er werken in het leger. Dit is makkelijk in te stellen met menu's. Je klikt in het Forum één van de mensen aan (allemaal gaan ze ergens anders over) en verandert dan



de getallen totdat het naar jouw zin is.

BEELD EN GELUID

De ondergrond vind ik bijna nooit echt mooi, maar er is wel mee te leven. Weinig detail, water, land, een enkele boom en soms een steen. De gebouwen zijn vaak groot en lomp getekend, je kijkt er schuin van boven op. Het is allemaal niet zo mooi als in Sim City. Wel zie je bijvoorbeeld in het Collosseum mensjes rondlopen en om duidelijk te maken wat de school is ligt er een boek voor waarvan telkens een bladzijde omslaat. De Barbaren worden echter voorgesteld door slechts één mannetje dat houterig loopt. Meer animatie is er niet.
Het geluid is ook niet super. Bij speaker stelt het al helemaal niets voor, met Adlib krijg je een introdeuntje en verder maar heel weinig muziek en als je Soundblaster hebt krijg je zo nu en dan een geluidseffekt (wouw). Deze effecten zijn zeer irritant, je krijgt soms een trompetpiep te horen als er Barbaren in aantocht zijn en als de Barbaren iets slopen hoor je een harde kraak.

KONKLUSIE

Het is allemaal niet echt slecht of lelijk, maar alles heb ik al eens ergens anders gezien en dan aanmerkelijk beter. Er komen best veel van dit soort spellen uit, maar er zijn er slechts een paar, die mij blijven boeien. Dit zijn meestal ook de originelen, zoals SimCity, Civilization en Railroad Tycoon, welke ik nog geregeld speel. Wanneer die spellen op het scherm zijn moet je mij achter de computer vandaan slaan. Maar bij een spel als dit heb ik al gauw de neiging om de computer uit te zetten en t.v. te gaan kijken; dit spel biedt niets nieuws.
De documentatie is niet het gebruikelijke dikke boekwerk, dat we gewend zijn bij dit soort spellen. Handig zijn wel de losse blaadjes waarop alle ikonen uitgelegd worden en aangegeven wordt, wat je in het begin het beste kunt doen. Voor de opgegeven prijs kun je iets veel beters krijgen! Tot slot nog even de mededeling dat het spel bij mij ook nog regelmatig vastliep.

Martijn van Gessel.

```
BEELD:           6
GELUID:          6
SPELKWALITEIT:   7
DOCUMENTATIE:    7
PRIJS:           5
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

DICK TRACY
Softwarehuis: Disney Software.
PC & compatibles, min. 640Kb., DOS 2.0 of hoger, EGA, VGA, Tandy 16 color.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Sound Source, Tandy sound.
Richtprijs: FL. 49,=
Ook uitgebracht voor Amiga.



Hier keken we even vreemd van op, want DICK TRACY hadden we al gerecenseerd in Software Gids nr. 6. Toen kwam het spel van het softwarehuis Titus, was de prijs FL. 95,= en ging het om een schietspel in de stijl van PROHIBITION: schieten naar op- en wegduikende gangsters in de straten en achter de vensters van de gebouwen.
Nu komt het spel van Disney Software. Het gaat nog steeds over gangsters, maar dit spel is een adventure in cartoonstijl: veel tekeningen met kaders en tekstballonnen. Tussen de strippagina's door arcade-onderdelen met o.a. schietpartijen op straat en (achtervolgings)ritten in auto's.

Veel leesvoer, zeer zwakke animaties in de arcade-onderdelen en weinig geluid, daar dit softwarehuis alleen z'n (eigen) Disney Sound Source kaart ondersteunt; een geluidskaart die in Europa nogal uit de toon valt. Bij dit alles helaas een slechte beveiliging d.m.v. een draaischijfje: het is een gok als je dit goed voor elkaar krijgt, want de afbeeldingen op het scherm komen nauwelijks overeen met die op het schijfje.

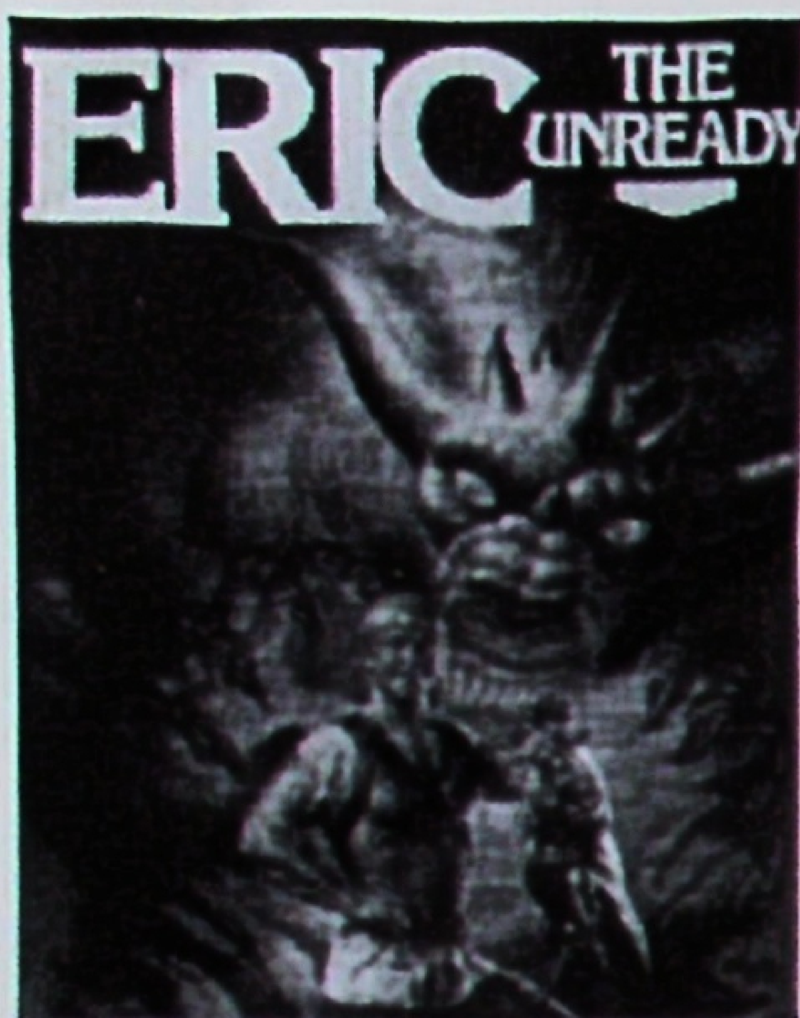


Als de cartoonstijl je aanspreekt is dit misschien nog een beetje aardig, waar 't het stripverhaal aangaat. De rest is achterhaald en nauwelijks boeiend. Dit laatste mede door de traaaage en houterige animaties.

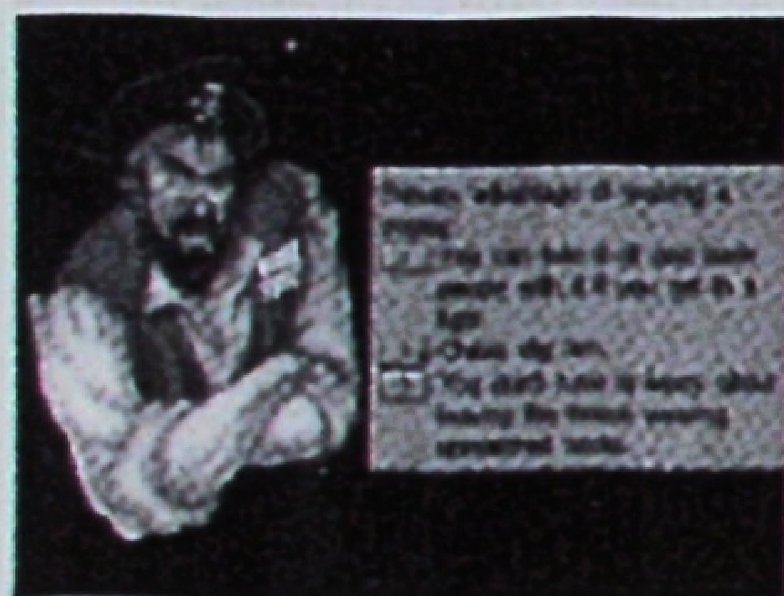
Alfred.

```
BEELD:           4
GELUID:          3
SPELKWALITEIT:   4
DOCUMENTATIE:    6
PRIJS:           5
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



ERIC THE UNREADY.
Softwarehuis: Legend.
PC & compatibles, min. 640Kb., CGA(zwart-wit), EGA, VGA, SVGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Diskettes: 3.5"HD.
Aantal spelers: 1.
Realsound, Adlib, Soundblaster, Roland MT-32 met MPU-401 interface.
Richtprijs: FL. 119,=

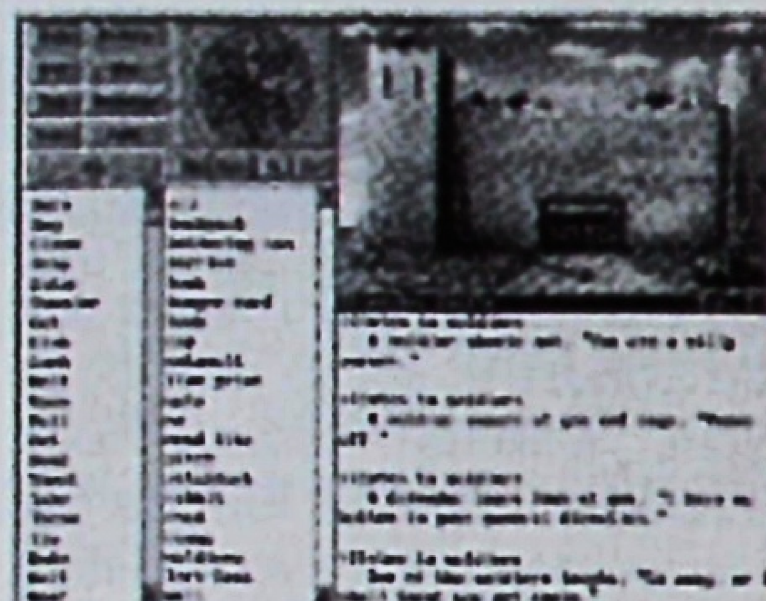


Legend staat bekend (bij mij althans) om haar goede en humoristische Role-Playing-Games. Ik was dan ook blij verrast met een nieuw adventure van dit softwarehuis.

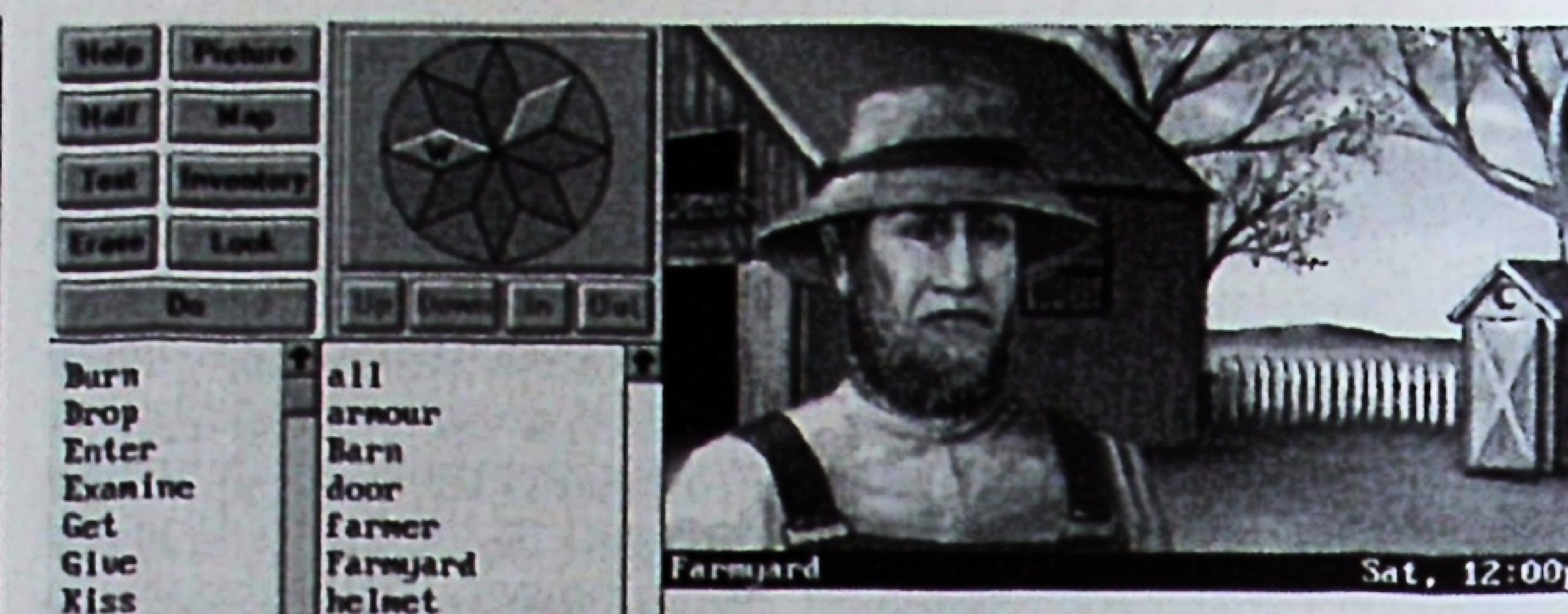
HET VERHAAL

Eric the Unready is een beetje een mislukkeling. Hij lijkt dus op Ernie uit de Spellcasting serie. Het grote verschil is echter dat Eric een ridder is en een beetje een speurder, terwijl Ernie alleen 'maar' aan het toveren is en achter de meisjes aan zit. Eric heeft per ongeluk een ridder verslagen, waarna hij tijdens een feest het kasteel in brand steekt. Dat krijgen we allemaal te zien in de intro. Nou ja, niet allemaal. Je ziet het alleen als je (S)VGA hebt. Daarna moet je als opdracht een in een varken betoverd meisje van haar vloek afhelpen door het varken te kussen. Na een heel gedoe krijg je het beest te pakken. Maar als je het varken net gekust hebt, blijkt dat het helemaal niet betoverd was. Als je naar huis teruggaat, leer je Princess Lorealle the Worthy (de dochter van de koning) kennen. De volgende dag blijkt zij te zijn ontvoerd en jij wordt aangewezen om haar te zoeken. Dit moet binnen een bepaalde tijd gebeuren, want anders komt de dochter van de slechte koningin Morgana aan de macht. Eric, jij dus, gaat nu op pad in de wereld Torus, waar allerlei vreemde wezens wonen. Er wonen ook gewone mensen, maar veel zijn er niet zo behulpzaam. Je moet dus flink puzzelen om achter de raadsels te komen.

Legend heeft naar mijn idee met opzet het aloude verhaal van het ontvoerde prinsesje en haar reddende prins gebruikt. Deze keer is het niet de knappe, sterke en slimme prins,



maar zoals gezegd een mislukkeling die alles fout doet. Verder komen in dit spel allerlei parodieën voor op andere computerspellen, films en televisieprogramma's. Om een voorbeeld te geven: in dit spel hebben ze het over de Holy Grill die gevonden is door een ridder van de Rhomboild Table i.p.v de Holy Grail en de ridders van de Round Table. Ik vind dat Legend heel leuke vondsten in dit spel heeft verwerkt. Ik kan me ook best voorstellen dat niet iedereen het even leuk vind wanneer er met zijn/haar favoriete spel, film of t.v. programma de spot wordt gedreven.



HET SPEL

Het scherm is zoals bij alle Legend spellen in windows-style opgebouwd. Je kunt alle commando's intikken, maar dat is niet nodig. Je kunt door in het plaatje op een voorwerp te klikken het bekijken, met twee keer klikken pak je het op. Zo kun je ook praten met personen, die in het plaatje zijn getekend. Als je een zin wilt maken kies je er één uit de gigantisch lange lijst met werkwoorden en zoek je er de juiste constructie bij. Dit werkt allemaal erg snel en prettig. Verder houdt de computer bij waar je bent geweest: 'automapping' dus. Hoe deze interface verder werkt staat goed uitgelegd in de documentatie, die van dezelfde proporties is als de andere handleidingen van dit bedrijf. De handleiding is verder overigens niet echt spectaculair.

BEELD EN GELUID

Voor beeld en geluid gelden dezelfde gegevens als bij S301. Het beeld zowel in SVGA als in VGA is erg goed. Er is veel detail en kleur gebruikt. Met EGA mis je al behoorlijk wat (zoals de intro) en voor CGA moet je een echte CGA monitor hebben.

Het beste geluid is natuurlijk te horen over de Soundblaster. Je krijgt dan continue muziek en mooie gedigitaliseerde geluidseffekten. Met Adlib krijg je geen geluidseffekten, dus dan kun je beter Realsound installeren. Over het algemeen is de muziek iets minder dan bij S301, maar nog steeds erg goed.

KONKLUSIE

Eric the Unready is een zeer geslaagd spel met een erg origineel plot en leuke grappen. Natuurlijk is het geen makkelijk spel, maar dat is geen enkel programma van Legend. Ik had eigenlijk ook niet anders verwacht van Legend dan dat ze weer een fantastisch verhaal zouden maken. Ik denk dat zij zichzelf wel bij de top op spelsoftwaregebied mogen rekenen. Ik zeg maar vast tot deel 2, want zo zie ik ze graag.

Martijn 'The Ready' van Gessel.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

RICK DANGEROUS 2
Softwarehuis: Kixx.
PC & compatibles, min. 512Kb., DOS 3.0 of hoger, CGA, EGA, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib.
Richtprijs: FL. 39,95



Dit spel is verder verkrijgbaar voor o.a. Amiga en Atari-ST. Voor geluid via de AdLib kaart moet je zelf de AdLib driver SOUND.COM aktiveren.

Dit is een heel oud spel, dat we 2 jaar geleden al recenseerden in Software Gids nr. 7. Het spel kreeg toen een heel redelijke waardering. Nu is het allemaal wat achterhaald (vooral grafisch) maar door de sterk gereduceerde prijs kan het nog net door de beugel.

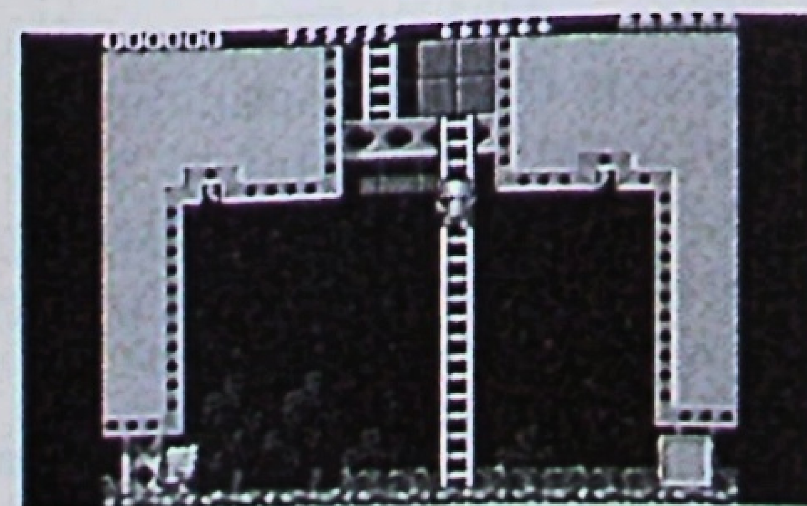
Aardige plaatjes, redelijk geluid, matige animaties, maar een pittig platformspel waarbij het vaak aankomt op behendigheid en timing. Er zijn 4 levels, vele trappen, vallen en doorgangen en veel vijanden. De tegenstanders lopen, schieten en gooien volgens een vast patroon zodat je overal wel doorheenkomt, als je de lastige stukken maar vaak genoeg probeert en goed bekijkt.

Deze oudere spellen hebben het voordeel dat ze ook te spelen zijn op een XT of trage AT, zodat deze groep PC-eigenaren ook weer een iets leuks kan kopen voor een aardig prijsje... mits je van platformspellen houdt.

Alfred.

BEELD:	5
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





THE EXPERIENCE OF REAL PINBALL

TRISTAN

**Softwarehuis: Amtex.
AT & compatibles, min. 80386 16Mhz., min. 2Mb., DOS 3.2 of hoger, harddisk, VGA, SVGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,50**

TRISTAN werkt in VGA en SVGA. In VGA wordt gebruik gemaakt van een scherm van 640x480 beeldpunten met 16 kleuren en bij SVGA dezelfde resolutie met 256 kleuren. Dit programma kan zowel met Extended (min. 560Kb.) als Expanded (min. 500Kb.) geheugen werken. Op tragere systemen dient de 16 kleuren VGA versie te worden gebruikt. Verder wordt een Windows-versie bijgeleverd. Op de disk vind je een aanvulling op de handleiding met daarin diverse beperkingen. Probleemloos werkt het programma in ieder geval met EMM386 zonder SMARTDRV.SYS. Het programma werkt ook als DOS-applicatie onder OS/2 en een Macintosh versie is eveneens leverbaar.

Van alles wat we in de speelhallen tegenkomen is de flipperkast wel het lastigste te benaderen op een monitor. De scrollende kasten op de Amiga (PINBALL FANTASIES en PINBALL DREAMS) doen dit nog het beste, al vindt de echte flipperfanaat ook dit ondingen.
Ondanks de gebruikmaking van de hoge resolutie op het PC-scherm is TRISTAN niet meer dan leuk spelletje en absoluut geen flipperkast simulator. Wel is het de leukste flipperkast die ik - tot nu tot- voor de PC ben tegengekomen en speelt het ding heel aardig. Voor dit programma heeft een klassieke (mechanische) kast model gestaan en dat zal velen aanspreken. De bal, de werking van de flippers en de diverse verende onderdelen zijn goed weergegeven, maar de korte afstanden tussen de 4 zijden van de kast blijven een handicap die het spel negatief beïnvloedt. Wie een potje flipperen op z'n monitor als een aardige afwisseling ziet, kan met dit spel heel geinig bezig zijn, maar de echte sportflipperaar zal terugmoeten naar de automatenhal of zelf een (gebruikte) kast kopen.

De kast kent de volgende spelopties: extra bal, multi bal, dubbele puntentelling, 5 bonusmogelijkheden, een jackpot en tilt (wel eerst aan de kast schudden). De score kan op de harddisk worden bijgehouden en max. 4 spelers kunnen (om beurten) spelen. De handleiding is leuk en bevat buiten de technische informatie voor de diverse systemen en de off-disk beveiliging ook nog een klein verhaaltje over de geschiedenis van de flipperkast en een cursus over het bedienen van de flippers en het sturen hiermee van de bal. Vooral dit laatste is aardig voor de beginner, die met deze informatie in de speelhal meteen z'n score flink kan opschroeven, want wat dit onderdeel betreft mag het woord "simulator" best gebruikt worden.

Het beeld is goed, ook in 16 kleuren en de geluidseffekten zijn prima via de Soundblaster. Het programma regelt zelf de snelheid aan de hand van de processor, zodat het spel nauwelijks beïvloed wordt door de snelheid van de CPU.
De prijs is echter hoog! Bij de eerder genoemde kasten voor de Amiga krijg je voor 4 tientjes minder wel even 4 verschillende kasten. De spelkwaliteit is goed, mits je geen vervanger zoekt voor een kast uit een speelhal.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



PINBALL MAGIC

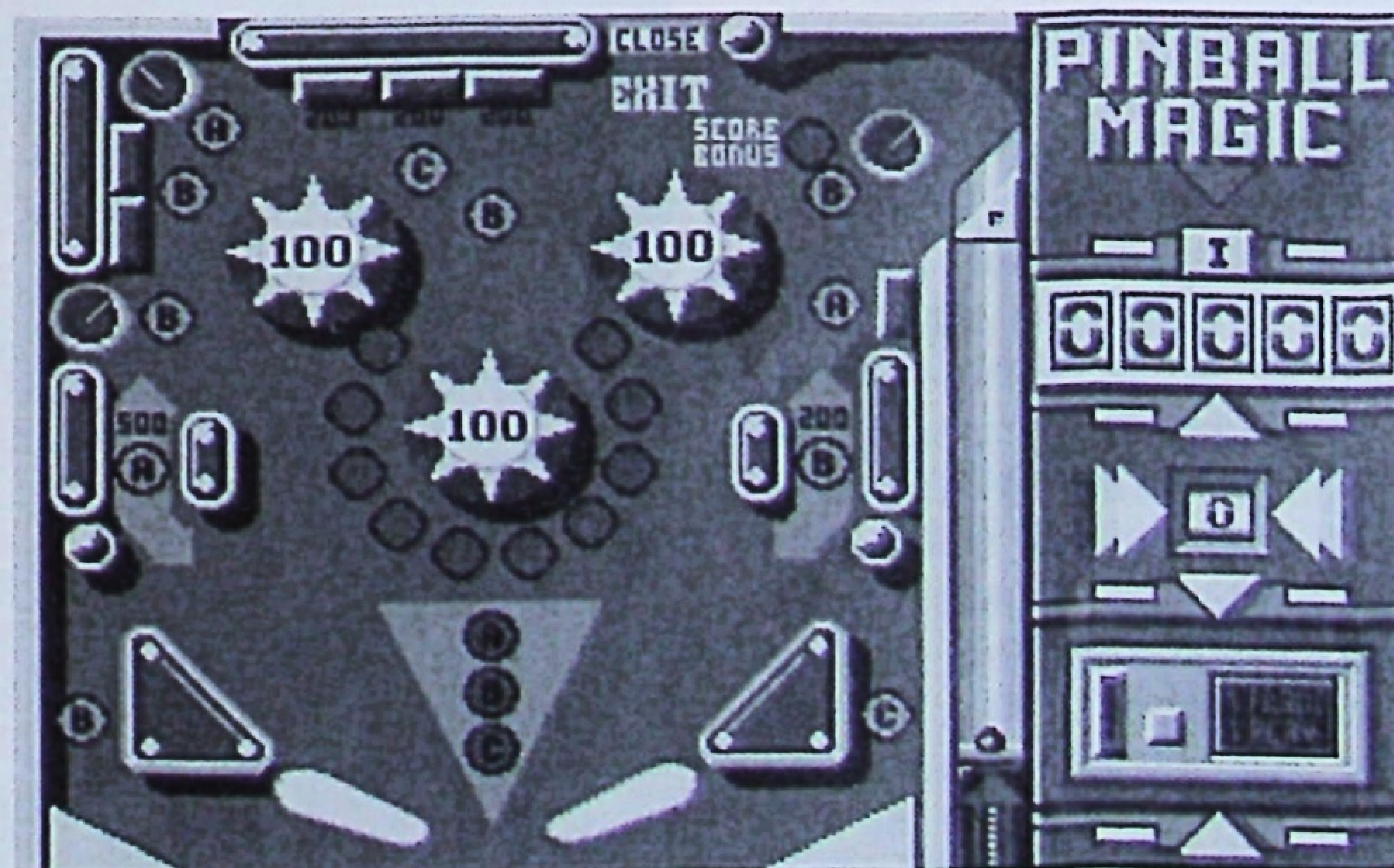
**Softwarehuis: Loriciel.
PC & compatibles, min. 512Kb., DOS 3.0 of hoger, CGA, EGA, VGA (16 kleuren).
Amiga, Atari-ST.
Keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker.
Richtprijs: FL. 39,95**

Dit is een afgeprijsd ouwetje, dat je absoluut niet mag vergelijken met bovenstaand programma. PINBALL MAGIC is een behendigheidsspel dat gebaseerd is op een flipperkast. Op het scherm maak je ook gebruik van twee flippers om de bal in het spel te houden, maar dat is dan meteen de enige overeenkomst met TRISTAN of een echte kast. De bal volgt de route die de programmeur heeft uitgestippeld en dat is duidelijk zichtbaar. Wel leuk is dat het gehele spel verdeeld is in 12 levels. Elk level heeft een doorgang die je moet vrijmaken om in een volgend level -en daarmee een ander flipperspel- te komen. Meerdere 'kasten' dus! Ook hier extra ballen en bonussen.
Het spel stelt geen hoge eisen aan de computer, al zul je op een XT niet echt lekker opschieten. Te snel is echter ook niet goed, want het programma komt nog uit het pré-386 tijdperk en wordt bij 33Mhz. onspeelbaar. Een AT met 8 tot 16 Mhz. voldoet het best.
Vervelend is de on-disk beveiliging. De disk moet in drive A zitten en de beveiliging vertikte het bij te snelle computers. Er staat een programma op de disk om drive A en B evt. om te wisselen (geheel overbodig daar DOS hiervoor een commando heeft).
Gewoon een aardig spel voor een leuke prijs. Niet echt een flipperkast, maar wel afwisselend door de 12 varianten.

Alfred.

BEELD:	5
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

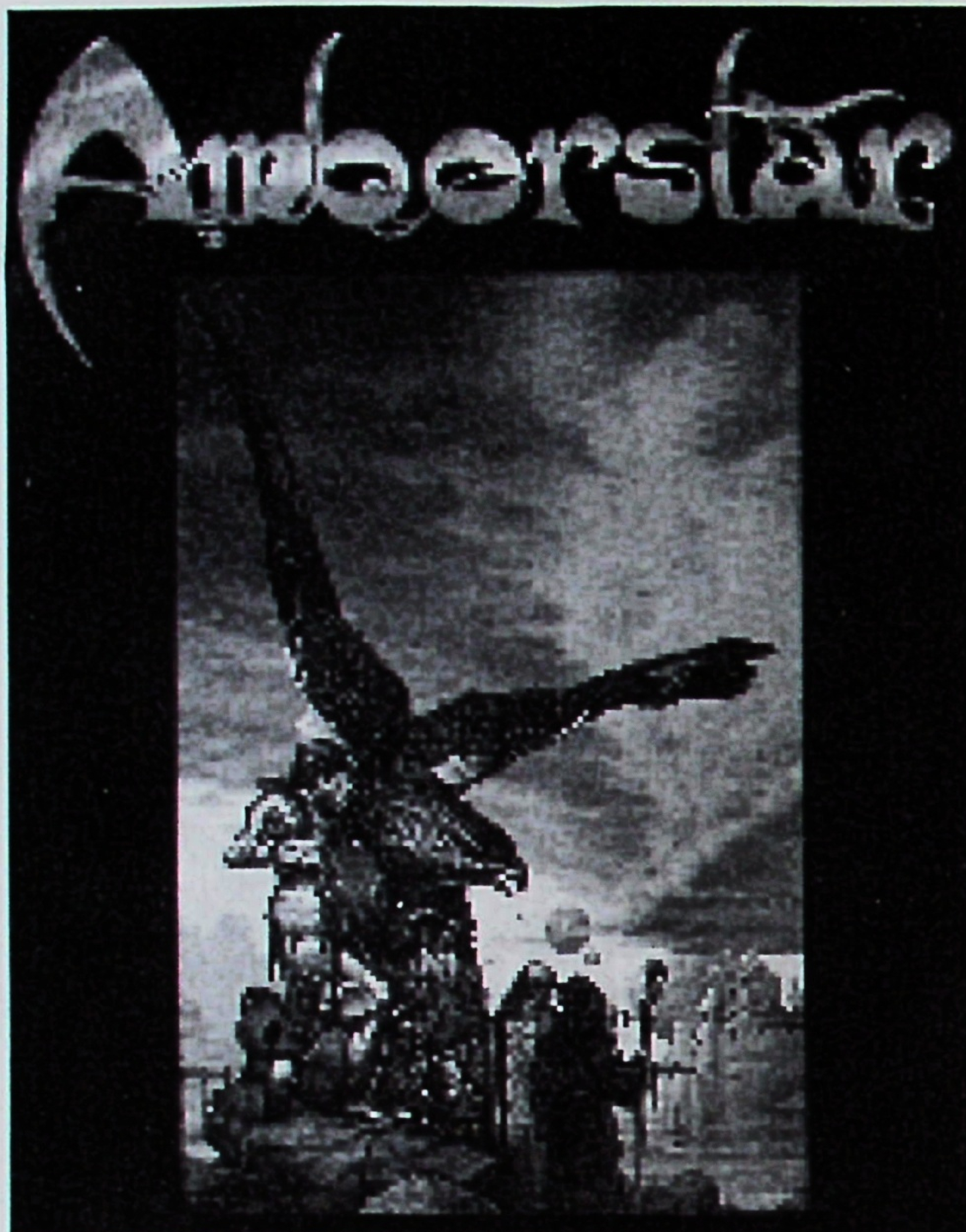


AMBERSTAR

Softwarehuis: Thalion Software GmbH.
AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger (5.0 aanbevolen).
Harddisk, VGA, Microsoft compatible muis.
Thunderboard, Sound Blaster, Ad Lib.
Ondersteunt XMS en EMS.
Ook leverbaar voor Amiga.
Richtprijzen: MS-DOS FL. 119,= Amiga FL. 99,=

In Duitsland is het gebruikelijk dat anderstalige spelsoftware eerst in het Duits vertaald wordt alvorens op de markt gebracht te worden. Bij AMBERSTAR is dit proces omgekeerd verlopen: de Duitstalige versie werd begin vorig jaar uitgebracht en de Engelse vertaling ervan is sinds kort verkrijgbaar voor MS-DOS en Amiga.
AMBERSTAR is een "klassiek rollenspel adventure", waarvoor programmeur Karsten Köper zich duidelijk heeft laten inspireren door Amerikaanse collega's. Hij is er echter in geslaagd dit spel genoeg eigen inbreng en vooral sfeer mee te geven om de liefhebber van dit genre minstens een maand in zijn ban te houden.
Zelf ben ik er bijna een maand mee bezig geweest, waarbij ik me eens een keer de luxe gepermitteerd heb er de complete oplossing bij te pakken, die vorig jaar al in verschillende Duitse bladen gepubliceerd is.

AMBERSTAR is verpakt in een forse doos. De fraaie afbeelding op de voorkant vind je nogmaals terug in de vorm van een poster op A3 formaat. Op de landkaart van de wereld Lyramion, waarop dit adventure zich afspeelt, staan alle belangrijke lokaties aangegeven (gedeeltelijk met de originele Duitse benamingen) en ook komen we een tabel tegen met de vertaling van een soort runenschrift, dat sterk lijkt op het "Oud-Brittaniaans". Een reference card biedt de speler een uittreksel van belangrijke funkties en tabellen, die tevens voorkomen in de luxe uitgevoerde handleiding van 162 pagina's. De helft van dit handboek beslaat de geschiedenis van het jongetje Tar, dat uiteindelijk de God van de Chaos Tarbos blijkt te zijn, die door de paladijnen van Lyramion met behulp van de Amberstar verdreven kon worden.



Lang geleden......
De rest van het boek behandelt de bediening en de installatie van het spel. De bediening levert nauwelijks problemen op, maar het installeren is nogal afwijkend van wat we over het algemeen gewend zijn.

Tijdens het installeren maak je de leider van je groep aan. Je kunt hem/haar een naam geven en "at random" verschillende vaardigheden toekennen, waarbij het aantal punten varieert van 0 tot 99, hetgeen af en toe vreemde resultaten oplevert. Dit moet secuur gedaan worden, want als je het installatieprocedé eenmaal afgesloten hebt, kan er niets meer veranderd worden. Helemaal opnieuw beginnen is dan de enige uitweg.
Bij de Amigaversie gaat het er nog omslachtiger aan toe: om te kunnen spelen vanaf diskette moeten er 3 game disks aangemaakt worden vanaf de originelen. We hebben dit tot twee keer toe geprobeerd met verschillende pakketten, maar beide keren gaf disk B een foutmelding. Oppassen dus.

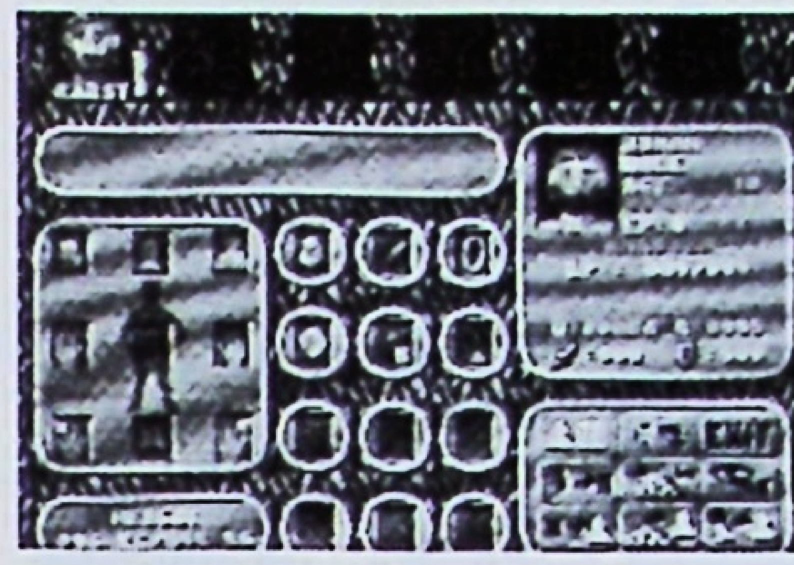
Na het opstarten bevind je je op het kerkhof van de stad Twinlake bij het graf van je ouders. Op dit kerkhof is tevens een mausoleum te vinden van de paladijn Marillion, die om het leven kwam tijdens de eindstrijd tegen Tarbos. In dit gebouw kun je in twee baden gratis je EP's (Energy points) en SP's (Spell points) aanvullen en dat is vooral in het eerste stadium van het spel wel handig.
Het kerkhof geeft meteen al een indruk van de grafische kwaliteiten van AMBERSTAR: je kijkt van bovenaf op de paden, graven en het figuurtje dat je hoofdpersoon voorstelt. Alles is netjes getekend met hier en daar wat animatie, maar echt indrukwekkend is het niet. Na het verlaten van het kerkhof kom je in de straten van Twinlake, waarbij het uitzicht verandert en je tussen de muren loopt. In deze situatie (later ook in de dungeons, riolen, torens etc.) kun je de "automapping" gebruiken, die ik persoonlijk zowat de beste vind, die ik ooit in een dergelijk spel ben tegengekomen. Je klikt op het ikoon met de afbeelding van een kaart en je ziet alle straten, die je doorgelopen bent compleet met symbolen voor deuren, trappen en andere belangrijke lokaties. Op het scherm wordt een deel van de kaart afgebeeld, maar door middel van de pijltoetsen kun je scrollen, zodat je (in dit geval) de hele stad kunt overzien. Verder is er altijd muziek in een semi-Middeleeuwse stijl en elke lokatie heeft een eigen "tune". Aan geluidseffekten is daarentegen vrij weinig aandacht besteed.

Voorlopig ben je nog in je eentje en heb je nog geen beroep. Niet bepaald een goede basis om dit avontuur te beginnen, want er staat je heel wat te wachten. Tarbos is weliswaar nog steeds veilig opgeborgen, maar er zijn duistere figuren die het plan hebben opgevat hem opnieuw tot leven te wekken. Dit moet uiteraard voorkomen worden en dat kan alleen met behulp van de Amberstar. Deze is echter in de loop der eeuwen in 13 stukken opgedeeld, die gevonden dienen te worden en samengevoegd.
Voor het leren van een beroep kun je terecht bij de gildes, waarvan er in Twinlake twee te vinden zijn: het "Warriors Guild" en het "Thieves Guild". Voor het dievengilde moet je even je best doen en eerst de taal der dieren leren, wat gebeurt als je je eerste opdracht hebt vervuld: het doden van een rattenkoning in de riolen van Twinlake.
In je uppie is dit haast onmogelijk, dus kun je het beste de stad gaan verkennen en iedereen aanspreken. Alle persona-









ges reageren op bepaalde sleutelwoorden, die in een woordenlijst worden opgenomen en die je later weer bij andere figuren kunt gebruiken. Bij sommige gesprekspartners licht een symbool op, dat aangeeft dat je ze in de groep kunt opnemen. Enkelen van hen hebben al een beroep, terwijl anderen meegenomen moeten worden naar één van de gildes. Een goede dief kom je tegen bij de "Dragon's Tower" in het Noordwesten van Lyramion en een vechter, die bovendien de taal der dwergen spreekt, houdt zich op in het Zuiden in het dwergendorp Gemstone. Verder heb je natuurlijk magiërs nodig, die in AMBERSTAR in 3 smaken voorhanden zijn: witte (vooral helende spreuken), zwarte (aanvallende spreuken) en grijze (beschermend). De tovenaarsgildes bevinden zich in verschillende torens en kunnen pas bereikt worden na het afleggen van vrij zware testen. Voor de witte magie kun je een tovenaar in de groep opnemen of een groepslid paladijn laten worden (gilde in de stad Crystal). Een paladijn kan in beperkte mate witte magie bedrijven en is tevens een vrij redelijke vechter.

Voor het reizen tussen de steden, dorpen en andere lokaties kun je gebruik maken van de benenwagen of -als je genoeg goudstukken hebt- een paard. De ondiepe wateren kunnen bevaren worden met een vlot (te koop in Twinlake of te vinden bij sommige aanlegsteigers), terwijl je voor het varen over diep water een schip nodig hebt (te koop in Crystal). Later in het spel kun je nog een magische schijf gebruiken of een eigen privévliegtuig in de vorm van een adelaar, als je in het bezit bent van een magische fluit. Je kunt dan over de hoogste bergen vliegen en ook de zeeën leveren geen problemen op.

Tijdens het reizen kun je vijanden tegenkomen, wat onvermijdelijk op een gevecht uitdraait. Dit vechten gebeurt in een apart scherm, waarbij je in de linkerhelft de tegenstanders uitvergroot ziet. De rechterhelft is verdeeld in blokken, waarvan de onderste twee rijen van zes tot jouw beschikking staan. Vooraf kun je een strategische opstelling maken, waarbij je de zwakkere groepsleden achteraan zet en de vechters in de frontlinies. Het eigenlijke vechten wordt ook aangegeven door symbolen: aanklikken of je een figuur wilt laten vechten, toveren of eventueel vluchten. Naast de portretten van de groep bovenin het scherm wordt aangegeven in welke "mode" ze zich bevinden en of ze gewond, ziek, vergiftigd, versteend, verlamd etc. zijn. Deze lichamelijke ongemakken kunnen tegen betaling in een tempel verholpen worden of bestreden worden met drankjes, spreuken (mits voldoende oefening) of kruiden.

Met de complete groep kun je aan de opdrachten gaan werken, die je leiden naar uitgestrekte dungeons, torens met meerdere verdiepingen, kelders, gangen en tunnels. Overal word je geconfronteerd met verborgen wanden, geheime kamers, ingestorte plafonds (waarvoor je de juiste werktuigen bij je moet hebben) en natuurlijk veel vijanden. Een grote rol spelen in dit adventure de "Raadselmonden", die een wachtwoord van je verlangen voordat je verder kunt gaan. Meestal kun je deze woorden wel vinden, behalve de antwoorden op de raadsels in de "Raadseltoren" (blij dat ik die oplossing bij de hand had).

KONKLUSIE

AMBERSTAR is een niet al te moeilijk rollenspel met redelijke graphics, uitstekende synthesizer muziek en een zeer sterke verhaallijn. De bediening is uiterst soepel en door het gebruik van symbolen heel makkelijk aan te leren. Het prettigst werkt een combinatie van muis en cursortoetsen.

Wat ik (na het debâcle met Magic Candle 3, waarvan inmiddels al twee "patchdisks" uitgebracht zijn) ook erg belangrijk vind, is dat AMBERSTAR nagenoeg geen bugs bevat. Ik ben er eentje tegengekomen: bij het gebruiken van één van de potions wordt gevraagd wiens wapen ermee ingesmeerd moet worden. Geef je dat aan, dan volgt er nog een vraag, waarna het programma een "run-time error" geeft en eruitklapt naar DOS. Dit is makkelijk op te lossen door het betreffende drankje gewoon weg te gooien en maar met een minder sterk wapen te vechten.

Ronduit vervelend vind ik het feit, dat je de spelsituatie maar 1 keer kunt SAVEn. Hierbij worden 4 verschillende files aangemaakt (te zien aan de datum) en om een back-up te maken, dienen deze allemaal gekopieerd te worden. Het handigst is het om het hele programma (ca. 3 Mb.) over te zetten naar een aparte directory, want je kunt in een situatie komen, die onherstelbaar is.

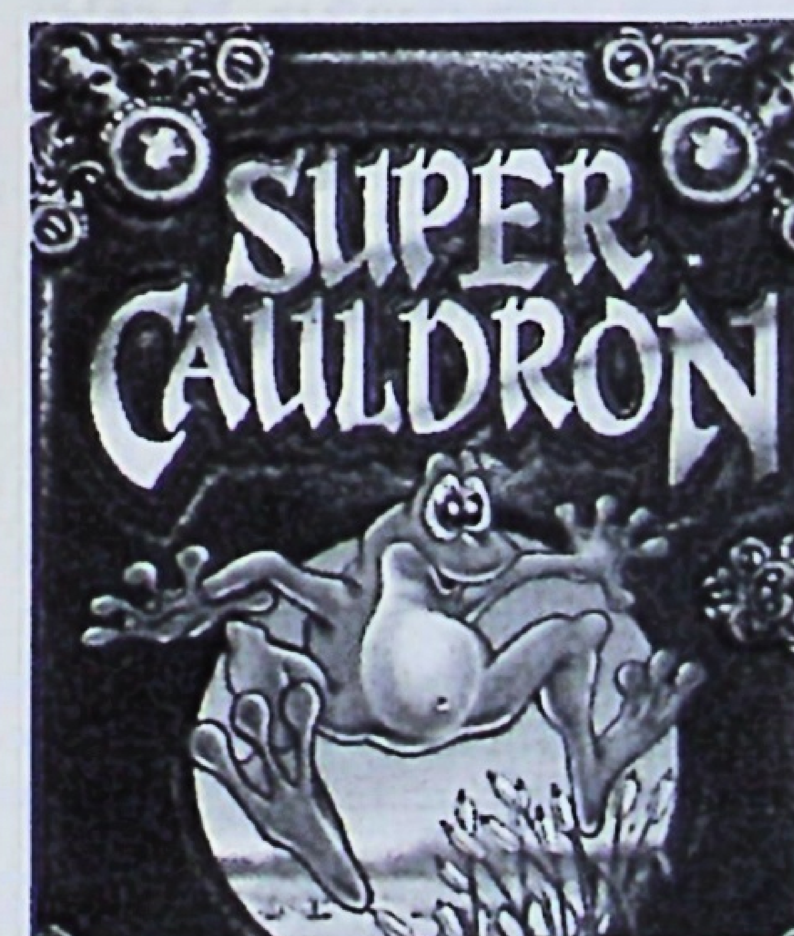
Verder niets dan lof voor dit Duitse produkt.

Op de foto's zijn Duitse teksten te zien; afkomstig van de verpakking. Op het beeldscherm zijn de teksten echter in het Engels.

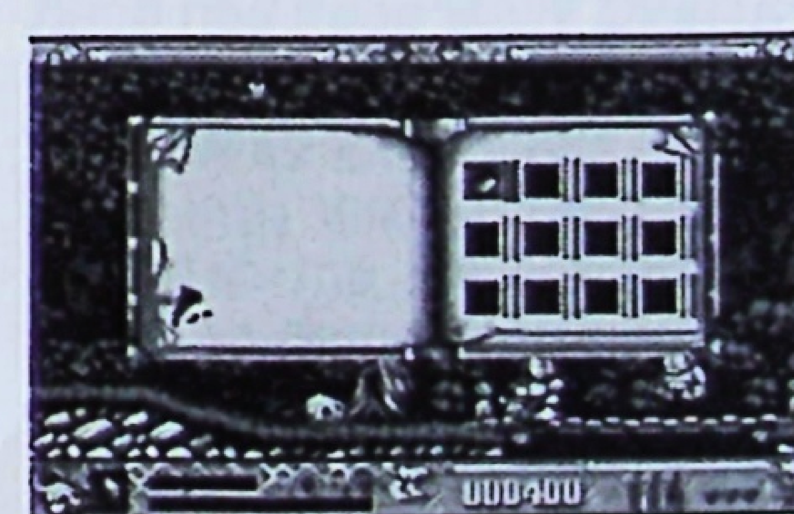
Jocelyn

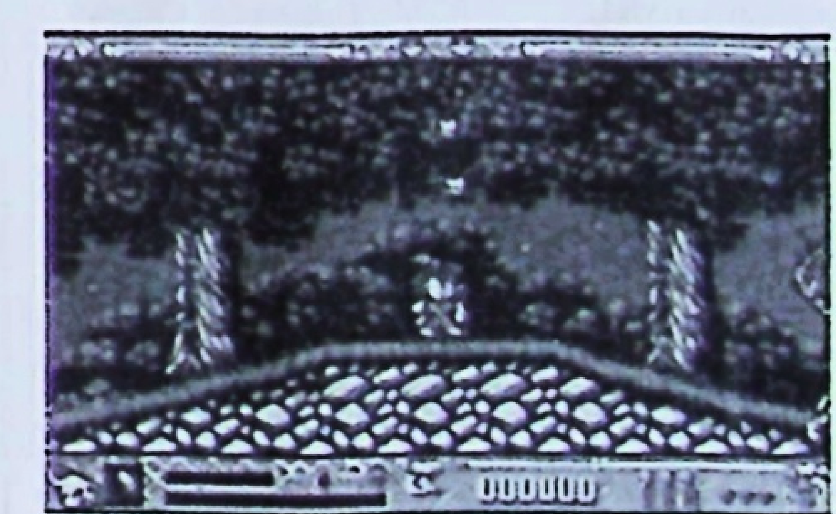
BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



SUPER CAULDRON
Softwarehuis: Titus software.
PC & compatibles, min. 512Kb., EGA, VGA.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib.
Richtprijs: FL. 89,50
Ook leverbaar voor Amiga, Atari en Amstrad CPC.





SUPER CAULDRON is een heerlijk platformspel met alle ingrediënten uit arcadespellen en RPG-adventures. Dus springen, rennen, schieten, deuren en ladders, maar ook magische spreuken en dito wapens. Op het scherm continue zichtbaar de gegevens over het spelmoment en de toestand van de speler en met een druk op een toets komt het toverspreukenboek tevoorschijn.

Het spel loopt als een trein op een snelle AT of 386-machine, maar is op een 10Mhz. XT ook nog te spelen; het rennende poppetje verplaatst zich dan wel een tikje traag.

Voor dit soort spellen -maar dan wel met deze kwaliteitheb ik altijd wel wat extra tijd over, want zo'n leuk ding wil ik in de privé uurtjes ook best spelen. Helaas kreeg ik hiervoor niet de kans, want er wordt gebruik gemaakt van een ouderwetse on-disk beveiliging (ja, ze bestaan nog!) die het begaf na 2 keer opstarten van het spel. Beveiligingen in de vorm van schijfjes, codevellen e.d. zijn niet ideaal, maar altijd nog beter dan dit soort gepruts op de diskette zelf. Je kunt geen kopie maken, dus stuk is uitgespeeld.

Ik onthoud me dan ook van een eindoordeel, want daarvoor heb ik het spel te kort gespeeld. Wat ik heb gezien en gedaan beviel echter zeer goed.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

De slag om de Stille Oceaan



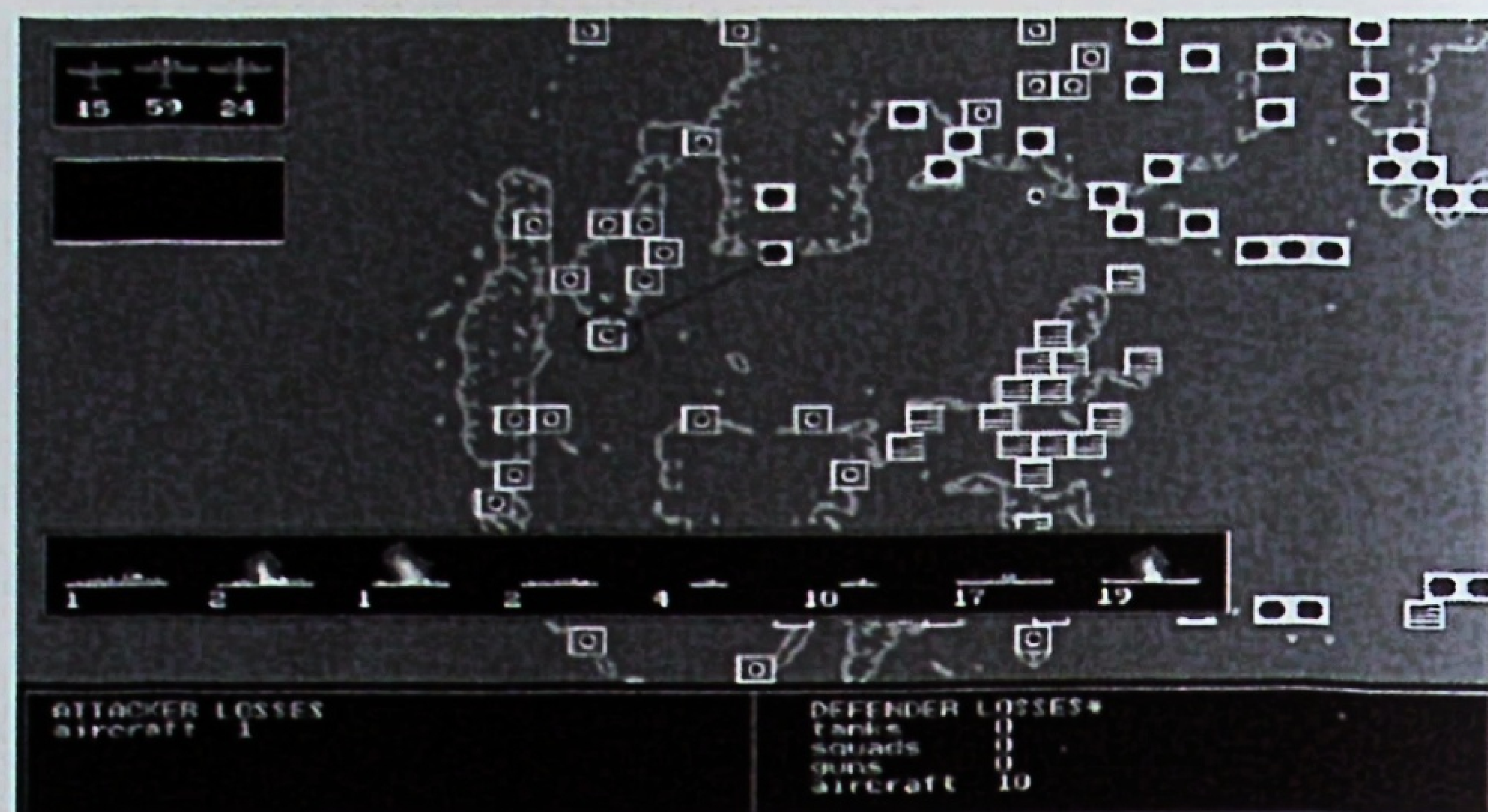
PACIFIC WAR
Softwarehuis: S.S.I.
PC/AT & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.2 of hoger, EGA, VGA, harddisk.
Aantal spelers: 1 of 2.
Muis/keyboard.
Diskettes: 3.5" of 5.25"HD.
Pc speaker, Roland LAPC, AdLib, Soundblaster(PRO), Thunderboard.
Richtprijs: FL. 119,=

Tussen 1941 en 1945 werd in de Stille Oceaan de grootste zeeslag in de geschiedenis uitgevochten. De goed voorbereide Japanse marine behaalde in korte tijd grote successen. De Amerikaanse vloot werd bij de verrassingsaanval op Pearl Harbor een flinke slag toegebracht en Zuid-Oost Azië werd grotendeels veroverd. De Japanners bedreigden Australië en rukten, van eiland naar eiland springend, ook op in de richting van de Verenigde Staten. Amerika wist na de slag om Midway in 1942 de Japanse opmars echter te stuiten. Het verdrijven van de Japanners zou niettemin nog jaren in beslag nemen. Het strategische oorlogsspel Pacific War van SSI behandelt deze strijd op zeer uitgebreide schaal.

PACIFIC WAR is het vierde deel in een serie wargames over de Tweede Wereldoorlog van één van de grootste specialisten op dit gebied, de Amerikaan Gary Grigsby. De grote landoorlogen aan het oostelijke en westelijke Europese front worden behandeld in SECOND FRONT en WESTERN FRONT, terwijl de strijd in de Stille Oceaan al eerder het onderwerp was in CARRIER STRIKE. PACIFIC WAR is eigenlijk een uitgebreide versie van CARRIER STRIKE, dat zich beperkt tot de inzet van de vliegkampschepen. De twee spellen laten zich goed vergelijken. De vormgeving en het gebruik van menu's zijn vrijwel identiek. In CARRIER STRIKE was nog sprake van een beperkt soort actie op het scherm, als twee vliegkampschepen elkaar bijvoorbeeld te lijf gingen door middel van hun vliegtuigen. Dat aspect ontbreekt geheel in PACIFIC WAR: het gaat puur om de strategie, het verplaatsen van de speelstukken op de enorme waterplas. Vliegkampschepen, vliegtuigen, slagschepen, kruisers, duikboten, troepenschepen vol mariniers, kortom alles wat er maar te commanderen viel komt voor in het uiterst gedetailleerde spel. De speler neemt de rol op zich van de Amerikaanse admiraal Nimitz of de Japanse admiraal Yamamoto. De tegenstander is de computer of een mens.

Hopping

PACIFIC WAR geeft een goed beeld van het zogenaamde "island hopping", de Amerikaanse term voor de vaak moeizame strijd om de eilanden. Aan bod komen de historische krachtmetingen om Midway, Guadalcanal en de Mariana Eilanden en de slag in de Leyte Golf. Er kunnen verder twee complete campagnes worden gespeeld, vanaf 1941 en vanaf 1942. Het spel wordt gespeeld in beurten die een week historische tijd in beslag nemen. Het is belangrijk om de bewegingen van de diverse marine-eenheden goed op elkaar af te stemmen om bijvoorbeeld een succesvolle aanval op het strategisch belangrijke eiland Guadalcanal te kunnen uitvoeren. Eerst moet het te veroveren eiland worden aangeduid als doelwit van het hoofdkwartier (South Pacific). Dan kan een nieuwe commandant worden aangewezen: de sterke vice-admiraal Halsey bijvoorbeeld. Vervolgens worden de luchtmachtstrijdkrach-



ten op het dichtstbijzijnde geallieerde eiland (Espiritu Santo) versterkt. Dan volgt het samenstellen van een vloot: meestal een verzameling van vliegdekschepen, kruisers en destroyers. Dan worden de mariniers ingescheept en bevoorradingsschepen richting Guadalcanal gestuurd. Onderzeeboten worden op patrouille gezonden in de wateren rond het eiland. De orders worden door middel van de muis en de inmiddels vertrouwde overzichtelijke menu's van het spelsysteem gegeven. Bij de uitvoering van de orders doet de luchtmacht een aanval op de Japanse stellingen op het eiland en op eventuele Japanse schepen. De vlooteenheid valt verdedigende schepen aan. Dan worden de mariniers uitgeladen en wordt Guadalcanal mogelijk veroverd. De voorraden komen aan, de mariniers graven zich in en wachten op de onvermijdelijke Japanse tegenaanval.

Moeilijk

In de voortreffelijke gebruiksaanwijzing vertelt Gary Grigsby dat PACIFIC WAR het moeilijkste spel is dat hij ooit heeft gemaakt. Hij deed er meer dan twee jaar over. Het resultaat is een knap gemaakt programma, dat op het punt van de speelbaarheid eigenlijk toch wel iets te wensen overlaat. Ook op een snelle computer neemt de strijd veel tijd in beslag. Een nadeel van een strategische zeeslag in vergelijking met een landoorlog is dat er niet duidelijk gebied kan worden veroverd, hetgeen minder inspirerend is. Het is een kwestie van het neerpoten van je eigen vlaggetjes op eilandjes. De tekeningetjes van de vliegtuigen en schepen zijn leuk, maar ze komen verder niet in actie. Een heroïsche strijd van mariniers op een eiland wordt uiteindelijk met een mededeling afgedaan. Geen animatie, geen geluid, afgezien van het intromuziekje dat ook al bij CARRIER STRIKE werd gebruikt. Je vraagt je af of Grigsby in zijn streven om een zo gedetailleerd mogelijke simulatie neer te zetten zijn doel niet voorbij geschoten is; ook de liefhebbers van wargames worden tegenwoordig steeds meer verwend met mooie animaties.

Aan de andere kant zal de echte Grigsby-fan wijzen op de enorme diepgang van het spel en de vele mogelijkheden. Kamikaze- aanvallen, het aanstellen van agressieve of juist defensieve admiraals, het wijzigen van de produktie en zelfs het inzetten van de atoombom. Het is ook mogelijk om de troepen van Nederlands Indië te gebruiken, al is dat niet aan te raden; ze zijn slecht uitgerust en hebben een laag moreel wegens de bezetting van het moederland. En de onfortuinlijke Nederlandse vlootvoogd Karel Doorman is beschikbaar met zijn eigen schepen; een agressief ingestelde admiraal, die er nu tenminste van kan worden weerhouden een kamikaze-actie in de Javazee te beginnen.
Hoewel de strijd van Japan uiteindelijk uitzichtloos was vanwege de enorme produktiecapaciteit van de Verenigde Staten, zijn in het spel toch mogelijkheden voor een Japanse overwinning ingebakken; de Japanse admiraal die het in 1942 goed doet kan de geallieerden tot een wapenstilstand dwingen en de veroverde gebieden houden of de geallieerden tot de einddatum in 1946 bezig houden en zo een gelijk spel uit het vuur slepen. Niet geheel realistisch, maar wel leuker voor het spelverloop. Tip voor Yamamoto: laat de Japanse duikboten ook de koopvaardijschepen aanvallen en niet alleen oorlogsschepen.

Frank Buurman.

BEELD:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

WARGAME UIT DE OUDE DOOS



ROMMEL
Softwarehuis: S.S.G.
PC & compatibles, min. 512Kb, CGA, EGA, Hercules.
Aantal spelers: 1 of 2.
Keyboard.
Diskettes: 5.25".
Richtprijs: FL. 98,=

Complete oorlogsbibliotheken zijn aan hem gewijd: de Duitse veldmaarschalk Erwin Rommel, de sluwe woestijnvos, die het de geallieerden in Noord-Afrika zo moeilijk maakte tussen 1940 en 1943. Niet verwonderlijk dus, dat er ook wargames aan dit tactische genie zijn gewijd. "Rommel, battles for North Africa" van het Australische softwarehuis Strategic Studies Group (SSG) werd al in 1989 gemaakt. En dat is te zien.

Waarom ROMMEL pas in 1993 op de Nederlandse markt verschijnt is niet geheel duidelijk. Een typisch wargame uit een tijd waarin CGA nog de norm was en EGA al heel mooi werd gevonden. Tegenwoordig zijn zelfs de oorlogsspellen aangepast aan de uitgebreide mogelijkheden die de moderne PC's bieden: de V for Victory-wargames bijvoorbeeld lopen in Super VGA en hebben fraai geluid. ROMMEL is dan toch wel een flinke stap terug: van de 32- bitter naar de 8-bitter eigenlijk. Het spel is ook voor de Commodore 64 en de Apple II uitgebracht en zit op dat niveau. Bij het zien van ROMMEL verlang je onwillekeurig toch weer terug naar een vergelijkbaar wargame, DECISION IN THE DESERT, een spel van Sid Meier voor de 8-bitters. De vergelijking valt op veel punten in het voordeel van DECISION uit. Dat spel was misschien niet altijd even realistisch, maar wel erg leuk om te spelen.

Levendig

Op zich is ROMMEL geen slecht spel, zeker niet als je het jaar bekijkt waarin het spel werd gemaakt. Eigenlijk had het spel net zo goed "Woestijnoorlog" kunnen heten, want het is niet speciaal gewijd aan de illustere veldmaarschalk, al is hij wel bij de meeste schermutselingen betrokken. Het leuke van de woestijnoorlog was (voor zover je oorlog leuk kunt noemen) dat het een zeer mobiele strijd was. Met relatief weinig troepen kon een enorme terreinwinst worden geboekt of heel veel terrein worden verloren. Dat gegeven staat altijd wel borg voor een onstuiming en levendig spelverloop, met wisselende kansen. Aardig is dat de Australische programmeurs zich niet speciaal hebben gericht op de beroemde veldslagen om Tobruk en El Alamein, maar ook minder bekende confrontaties hebben behandeld. De strijd om Syrië bijvoorbeeld, waar de geallieerden het moesten opnemen tegen Vichy-Fransen; feitelijk stonden de Fransen, die werden gecommandeerd door de marionettenregering in Vichy, daar tegenover hun vrije landgenoten die zich onder leiding van De Gaulle bij de geallieerden hadden aangesloten.

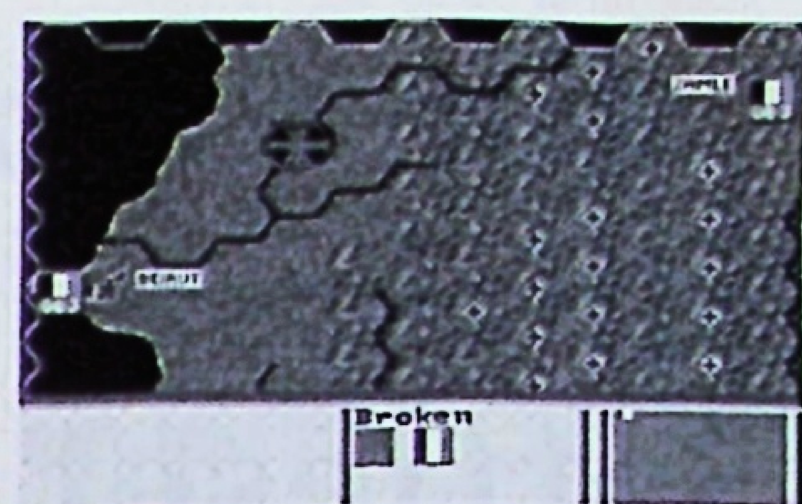
Een vreemde eend in de bijt is het scenario dat de strijd om Malta behandelt. Dit eiland was van groot strategisch belang voor de campagne in Noord-Afrika. Omdat Hitler Malta niet kon veroveren, raakte Rommel feitelijk geïsoleerd. Na aanvankelijk grote successen te hebben geboekt en het Afrika Korps bijna tot in Egypte te hebben geleid, be-



gon na de verloren slag om El Alamein de terugtocht. Het militaire genie van de veldmaarschalk kon het gebrek aan manschappen en materieel niet compenseren en de Duitsers moesten zich uiteindelijk in 1943 tot in Tunesië terugtrekken, waarna het einde spoedig volgde. Rommel werd aan het hoofd gesteld van de Duitse troepen in Frankrijk, in afwachting van de invasie. Die maakte hij niet meer echt mee, want de oorlogsheld van het Derde Rijk werd beschuldigd van betrokkenheid bij de bomaanslag op Hitler en werd gedwongen in 1944 zelfmoord te plegen.

Menu's

Wie het spel Rommel speelt krijgt te maken met een wijdvertakt systeem van menu's, dat per toetsenbord moet worden afgelopen. Dat systeem, het zogenaamde Battlefront Game System, werkt op zich duidelijk genoeg. Aanvallen, verdedigen, luchtsteun inschakelen, evalueren, het is snel te leren. Nadelig is het feit dat de legereenheden niet kunnen worden gestapeld en vooral dat ze niet individueel kunnen worden gecommandeerd. Orders worden aan groepjes gegeven die onder een bepaald hoofdkwartier vallen.



Bij de uitvoering van de orders lopen de troepen elkaar vaak lelijk in de weg en schuiven ze soms chaotisch alle kanten op.
Qua uiterlijk valt er aan ROMMEL weinig te beleven. De EGA- graphics zijn wel helder en duidelijk, de troepen lopen als de bekende blokjes met militaire symbolen over de simpele, eigenlijk nogal onoverzichtelijke kaartjes heen. Het geluid op de PC- luidspreker stelt niets voor en kan zelfs irritant worden. Een pluspunt is de constructieset, waarmee eigen veldslagen kunnen worden opgezet. De computer is een waardige tegenstander. Moeilijkheidsgraden kunnen worden ingesteld. De gebruiksaanwijzing is simpel, maar geeft afdoende informatie. Samenvattend zou je kunnen zeggen dat ROMMEL geen rommel is, maar niet meer van deze tijd. De veldmaarschalk verdient beter, de wargamer ook. Honderd gulden is veel te veel voor een EGA-spel.

Frank Buurman.

BEELD:	5
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	2

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Nog steeds feest bij MicroProse.

F-15 STRIKE EAGLE 2
COMMAND H.Q.
SILENT SERVICE 2

Softwarehuis: MicroProse.
PC & compatibles.
F-15 STRIKE EAGLE 2: min. 384Kb., CGA, EGA, VGA, Hercules, Tandy 1000, joystick.
COMMAND H.Q.: min. 640Kb., EGA, VGA, Tandy 1000, muis, joystick.
SILENT SERVICE 2: min. 512Kb. (VGA 640Kb.), CGA, EGA, VGA, Tandy, Roland, Adlib.
Diskettes: 3.5" (F-15 3.5"HD).
Richtprijs: FL. 69,= per titel.

Net als in de vorige aflevering opnieuw enkele low-budget titels van Microprose. Weer een nieuwe verpakking met de opdruk "MicroProse Classic" en in de doos de volledige documentatie zoals die bij de originele pakketten ook werd geleverd. Al met al veel luxe voor dit gereduceerde bedrag.

F-15 STRIKE EAGLE 2:
De recensie kun je lezen in Software Gids nr. 8. Inmiddels is de simulator behoorlijk achterhaald, maar heeft als voordeel dat je geen 'zware' computer nodig hebt. Met een 12- of 16Mhz. AT vliegt het toestel al lekker. Beeld, geluid en missies zijn goed.

COMMAND H.Q.:
Voor de evaluatie van dit spel moeten we terug naar Gids nr. 10. Dit strategisch oorlogsspel veroudert niet zo snel als een simulator en kan nog best meekomen. Ook hier weer geen hoge eisen aan de computer: zelfs op een 10Mhz. XT





draait het programma al heel redelijk. Wel slechts 16 kleuren, ook in VGA.

SILENT SERVICE 2:
Deze duikbootsimulator vinden we terug in Gids nr. 5. Door gebruik van 256 kleuren VGA en goed geluid via de geluidskaarten is dit nog steeds een uitstekend pakket. Een 10Mhz. XT kan, een AT is beter. De spelkwaliteit is zeer goed.

Alle drie de pakketten bieden veel spelkwaliteit voor weinig geld en zijn ideaal voor de bezitter van een snelle XT of een AT.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

V for Victory.
Battleset 1 "D-Day UTAH Beach 1944"
Battleset 2 "Velikiye Luki"



Softwarehuis: 360 Pacific.
286 minimaal, 2 MB RAM, VGA 512 KB VRAM (VESA compatible), Dos 5.0, muis, harde schijf.
Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.
PC Speaker, Adlib, Soundblaster, Roland MT-32 (autodetect).
Richtprijs FL. 108,= per deel.



We raken zo langzamerhand gewend aan de naam 360 Pacific als het gaat om nieuwe releases in de wargaming sfeer. Alhoewel dit pakket iets ouder is dan het pakket PATRIOT, is ook dit een op zichzelf staand gamesystem (simulatie kernprogramma) waarbij steeds een enkele Battleset geleverd wordt. De Battlesets DDay en Velikiye Luki moeten dus apart aangeschaft worden en daarbij krijgen we steeds de V4V kernprogrammatuur met natuurlijk eventuele upgrades. V FOR VICTORY (V4V) is daarmee direct een noemenswaardige concurrent voor PATRIOT en zeker voor de pakketten van SSI, Empire, Microplay en andere wargame makers met naam.

V FOR VICTORY stelt ook weer hoge eisen aan de PC. 2 MB EMS RAM vrij (lukt ook met XMS, maar wordt dan bijzonder veel trager), VESA compatibiliteit van de VGA kaart en 4 MB vrije ruimte op de harde schijf. En dat terwijl het hele pakket van één enkele flop (5,25 of 3,5) komt. De complimenten aan de makers van deze compressie.

In principe is V4V geen revolutionair spel en maakt het ook geen gebruik van een database, die zoveel data bevat als de opvolger PATRIOT (200.000 records in historische en technische data). Noch is het spelinterface bijzonder nieuw, want het ruikt aan alle kanten naar HARPOON. Het spel is turn-based, hetgeen inhoudt dat er steeds onderscheid gemaakt wordt tussen verschillende spelfasen, waarin de speler of de computer verschillende functies kunnen of moeten uitvoeren. Ruwweg kunnen we 2 fasen onderscheiden:
de planningsfase waarin de speler beslissingen moet nemen en bevelen moet uitvaardigen en de executiefase waarin de planning uitgevoerd wordt en de computer de uitkomsten moet berekenen.

Het is mogelijk om op één computer met 2 personen te spelen, waarbij beide personen om beurten apart de planningsfase moeten doen en samen naar de uitslag mogen kijken. Er is geen modemoptie opgenomen. Het beeld is opgedeeld in (de traditionele) hexagonen, een reeds jarenlang toegepast principe in PC-wargaming en bord-wargaming. Weergave is bijzonder goed en ondanks het gebruik van de VESA SVGA standaard bijzonder goed leesbaar en overzichtelijk. De weergave van eenheden en de kaart is zelfs bijzonder aantrekkelijk te noemen voor een wargame: dunne lijnen maar volle kleuren. De symbolen voor de eenheden zijn voorzien van een randschaduw, zodat ze makkelijk van de achtergrond te scheiden zijn en als knoppen (ikonen) uit het spel naar voren springen. Naar wens kan de knop van een eenheid worden voorzien van het eenheidssymbool (handboek soldaat) of van een tankje of infanteristje. Animaties spelen ook hier eigenlijk geen rol en alleen bij barrages (beschietingen) of schermutselingen in de executiefase zien we enkele vlammetjes en rookpluimpjes.
Wel een grote rol speelt de voortreffelijke wijze waarop het systeem marsroutes, verbindingslijnen, communicatielijnen en het landschap weergeeft. Jammer genoeg is wel door het gebruik van de SVGA standaard de beeldwisseling bijzonder traag. Als we een weergave parameter (show Artillerieplan) omzetten, duurt het zeker 2 minuten voordat dit ook daadwerkelijk getoond wordt. Genoeg tijd om meerdere andere commando's te geven en de commandobuffer van de BIOS te verzuipen. Oppassen en geduld dus.
Een ander opmerkelijk feit is dat -in tegenstelling tot veel andere wargames- V4V een bijzonder korte en steile leercurve heeft. Als voorbeeld kan ik geven dat men zonder handleiding en met gebruik van alleen de menu-opties, de hoofdlijnen en de functies van het spel al snel kan gebruiken en het eerste spel kan openen. De echte diepgang zit er dan nog niet in, maar dat wil toch wel iets zeggen over het gebruikersinterface en de logica van het spel. Hiermee positioneert V4V zich dichter bij een groep beginnende wargamers en hobbyisten, die zich de moeite niet kunnen of willen getroosten om 2 weken met een spel bezig te zijn teneinde het te leren spelen.

Het programma laat zich eenvoudig installeren en wordt geleverd met VESA drivers voor de meest courante typen VGA kaarten. De mogelijkheid bestaat om config.sys en autoexec.bat tijdens de installatie te wijzigen, waarbij het pakket keurig vraagt om toestemming. Gebruik van geheugen wordt hierbij niet gewijzigd, maar bij de opening van een scenario komt een MP ons vertellen dat het gebruik van XMS wel is toegestaan (het draait) maar alles onder EMS veel sneller zou gaan. Een leuke gimmick.
De planningsronde in het V4V game system bestaat uit een aantal opties die (zoals we van HARPOON reeds kennen) ook door de staff-adjudant uitgevoerd kunnen worden, als de speler zich er een ronde niet mee wil bemoeien. Zo moeten doelen en opdrachten worden aangegeven voor de grondeenheden, de organisatielijnen worden bevestigd (te grote afstand tussen HQ en eenheden = vertraging in uitvoering), vuursteun gepland worden en de bevoorrading gepland worden. Van groot belang is om per ronde van iedere eenheid te bekijken of de aanvoerlijnen intact zijn, de voorraden van de eenheden hoog genoeg zijn en de commandant zijn mannen genoeg rust geeft (fatigue). De slagkracht van de eenheden is een formule van de factor 'aan te bieden taak (Attack, defend, move, probe)', bewapening (armour, anti-armour, supply) en de toestand van de troepen (fatigue, morale). Dat dit een continue afwegen blijft van prioriteiten en toebedeling van rust, wapens, manschappen en voer is duidelijk. Dat is het spel.
In de Battleset DDay, welke het eerst uitgekomen is, starten we ongeveer 20 dagen na de landing in Normandië, als reeds een behoorlijk bruggehoofd is gevormd. De doorbraak is in volle gang, maar de zich nog in en om Bretagne bevindende Duitse eenheden moeten geëlimineerd worden, om een front in Frankrijk te kunnen consolideren en een daadwerkelijke doorbraak richting Duitsland moet nog bevochten worden. In geen der 6 van de in deze set voorgeprogrammeerde scenario's krijgen

we met de daadwerkelijke landingen in Normandië op 6 juni 1944 iets te maken. Het spelen van een scenario in deze set duurt op zijn minst een uur, maar dan moeten we veel functies overlaten aan de staff-adjudant.

Anders is de Battleset Velikiye Luki, dat het keerpunt in Operatie Barbarossa, de Duitse Inval in Rusland als onderwerp heeft. De Russische legers zijn na een strenge, voor de Duitsers zeer kostbare winter tot het offensief overgegaan en proberen bressen te slaan in de Duitse frontlinies, om de Duitse legerkorpsen van elkaar te scheiden en belangrijke aanvoerlijnen te doorsnijden. Wegens het karakter van deze Battleset, de massaliteit van de ingezette legers en de frequente verplaatsingen van eenheden over een groot deel van het bord, kan een scenario hier met gemak een halve dag duren. Gelukkig kunnen we bewaren.

Het is moeilijk om een zinvol verschil aan te wijzen tussen beide scenario's om een keuze te kunnen maken welke we het eerste kopen. Voor de beginnende Wargamer zal de eerste Battleset waarschijnlijk het meest interessant zijn, omdat de scenario's niet zo massaal zijn en de opzet van de scenario's eenvoudiger is. Voor de gevorderde en de wargamer die zich met name graag bezighoudt met massale veldslagen van gemechaniseerde pantsereenheden en logistiek, is Velikiye Luki een goede keus.
Kort en goed, V4V is een goed wargame en herbergt een goed kernprogramma, dat zich veel gemakkelijker aanleert dan bijvoorbeeld "UMS II" of "Patriot" en grafisch veel 'smoother' is. Weliswaar is het hexagonenstelsel niet het meest moderne, maar juist door deze keuze kan de processor ontladen worden van oneindig veel rekenwerk in vergelijking met wargame systemen die niet volgens dit 'rekensjabloon' werken. Wel is het daardoor jammer dat er niet op eenheden ingezoomd kan worden en dat de grafische informatie tot symbolen beperkt moet blijven. Er zijn voors, er zijn tegens. V4V leent zich voor de meeste spelers die ooit een wargame hebben geprobeerd of reeds een idee hebben van militaire planning en procedures. Het levert vrij snel een aardig resultaat, maar kan wegens het ontbreken van een goede zelfstandige scenario-editor (zal wel weer apart verkocht worden) snel uitgeput zijn in nieuwe uitdagingen. Desalniettemin is dit een bijzonder goede aanwinst voor de liefhebber.

Douwe.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

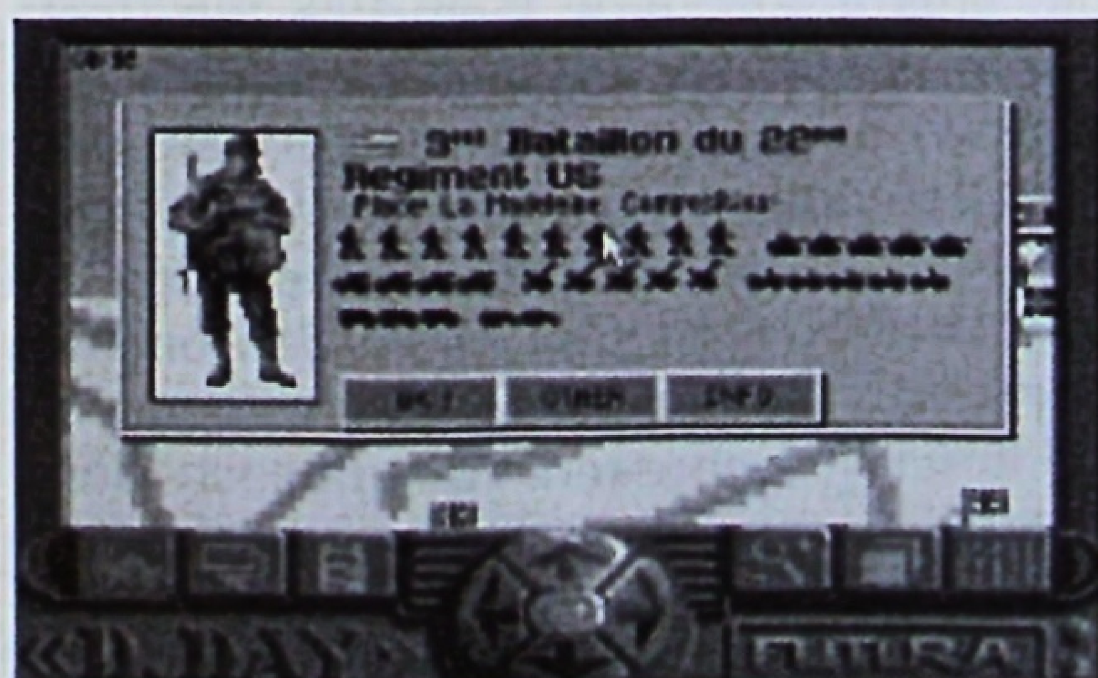
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



Nieuwkomers.

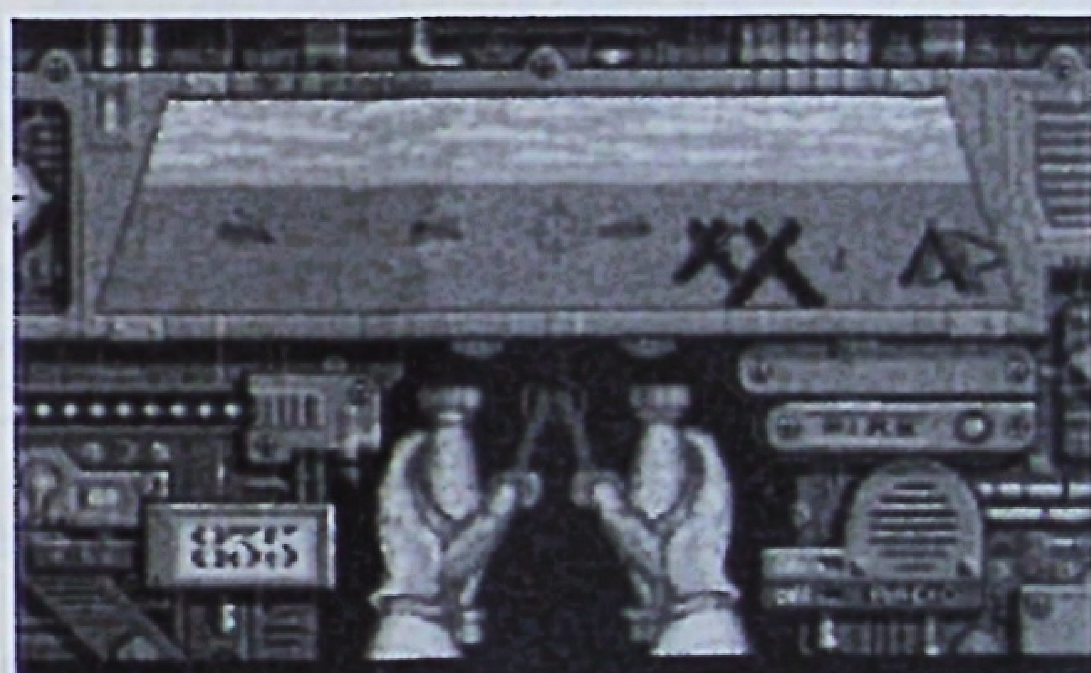
D-Day







Waarschijnlijk al heel spoedig op de Nederlandse markt te verkrijgen is D-DAY van het Franse softwarehuis Loriciel. Alhoewel dit pakket mij in eerste instantie wat leek tegen te vallen, ben ik er spelenderwijs toch een groot aantal uurtjes mee zoet geweest. D-DAY is een gedurfde tussenvorm tussen een strategiespel of wargame (en kan ook volledig als zodanig ge-





speeld worden) en een action-arcade game waarin met tankjes, mannetjes en vliegtuigjes geschoven kan worden. In dit opzicht doet het spel wel iets denken aan CAMPAIGN van Empire. Maar dan een stuk aantrekkelijker. Het spel wordt gespeeld vanaf de kaart, waarop de landing in Normandië in juni 1944 wordt afgedraaid. U kunt hierop eenheden manipuleren, maar ook zo nu en dan zelf een dropping of een gevecht om een strand of een brug leiden, waarbij tot het niveau wordt afgedaald van pelotons of compagnies. En dit wordt weergegeven in redelijk goede VGA animaties en 3D afbeeldingen. Frappant is dat -voor een spel van dit kaliber- de historische juistheid bijzonder goed is. Plaatsnamen en eenheden zijn correct tot op het exacte uur van landing op de Normandische stranden. Voor de jeugdige of beginnende wargamer of juist voor de verstokte oorlogs-arcader een bijzonder leuk spel. Zodra het spel zich in de winkels aandient leggen we het eens op de testbank.

Reach for the skies.

Softwarehuis: Virgin.
In de vakbladen leek het zo mooi. Mooie ronde 3D Geauraud weergave, spannende dogfights en het geliefde thema; "The Battle of Britain". Maar eenmaal aangezwengeld blijkt er niet veel aan deze kloon van Lucasfilms' BOB. Als vliegsimulatie is dit pakket ronduit onder de maat (haalt state of the art van een jaar terug nog niet) en aan de storyline ontbreekt teveel om het spel over langere tijd aantrekkelijk te maken. Alhoewel in SVGA opgebouwd (hetgeen dan ook voldoende capaciteit kost van de processor) laat de weergave nogal wat te wensen over. Vlakke landschappen, stippen op de grond die waarschijnlijk huizen moeten voorstellen en een onhanteerbare beeldwisseling, waarbij de vertraging zo erg is bij de wisseling van views, dat je rustig achterover kunt gaan zitten. Alleen de vliegtuigen zijn inderdaad mooi vloeiend en rond afgebeeld, waardoor ze iets bollig lijken. Maar dit blijkt alleen zo te zijn voor het toestel dat we specifiek aan het bekijken zijn. Wanneer er stiekem een ander toestel het beeld in vliegt en er gelijktijdig 2 toestellen moeten worden berekend, valt van de vormsouplesse een boel weg en wordt het programma een ware slak. De toegepaste technieken vergen gewoonweg teveel van de computer. De heren van Virgin hebben het te moeilijk willen doen en hebben dientengevolge eenvoudige dingen als gronddetail, bestuurbaarheid en spelwaarde maar achterwege gelaten. Een zware tegenvaller dus. Daar kan de toepassing van de onverstaanbare gedigitaliseerde spraak, die in het spel wordt toegepast, niets aan af doen.

Douwe.

PATRIOT

PATRIOT

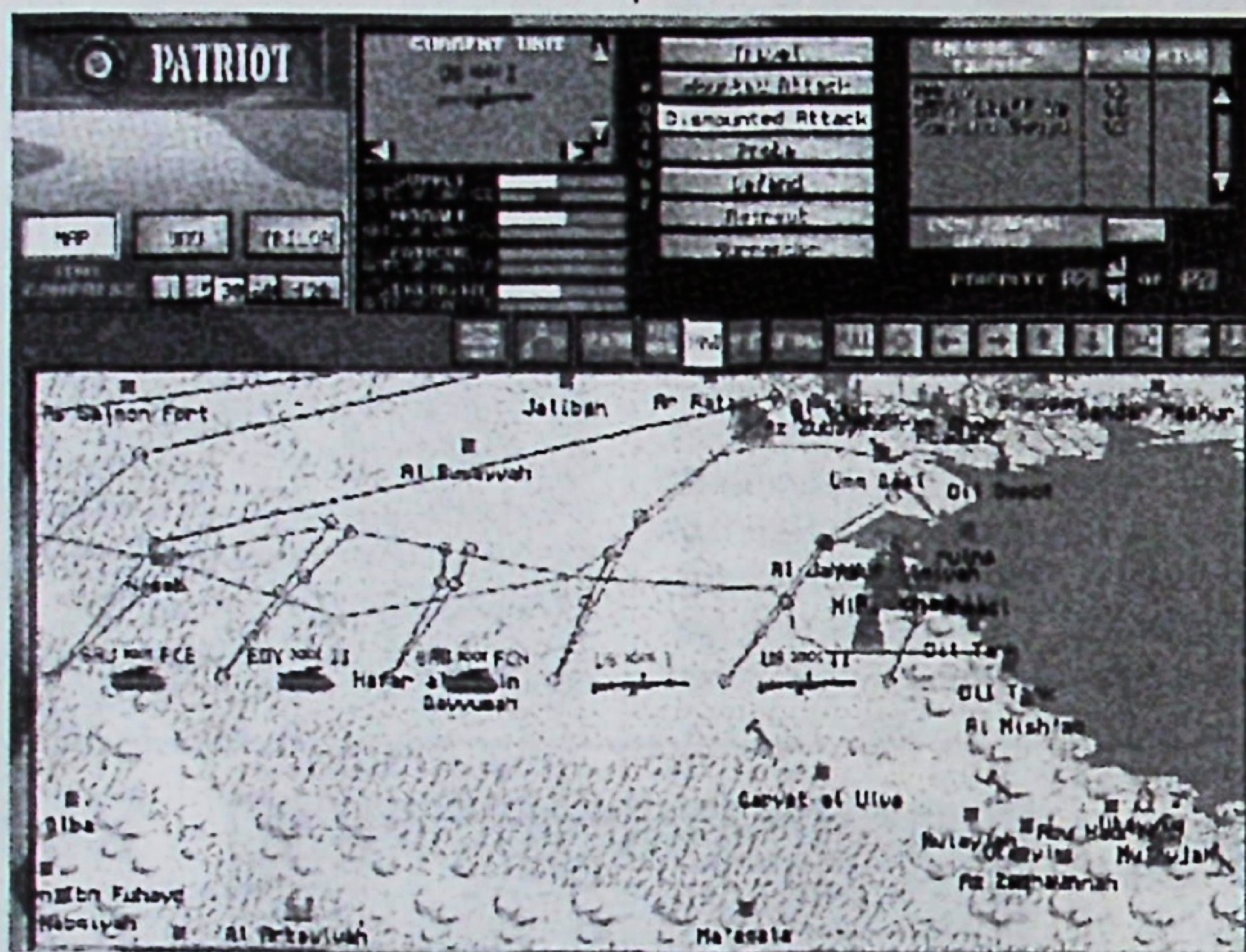
Softwarehuis: 360 Pacific.
AT & compatibles, min. 386(SX), min. 4Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA/SVGA met min. 512Kb. (VESA compatible), harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,= (onder voorbehoud)

Laten we gelijk maar met de deur in huis vallen: PATRIOT is geen spel voor beginners. PATRIOT is (gelijk het alom geprezen spel HARPOON) een complexe strategische simulator, waarbij het detail en de theoretische achtergronden, die zijn weergegeven in de spel-database, gigantisch hoog zijn. Het spel heeft een bijzonder vlakke leercurve, hetgeen concreet inhoudt dat we zeker 2 weken iedere avond met het spel bezig moeten zijn om enigszins het idee te hebben dat wat we doen ook enigermate effect heeft of een weinig de juiste kant op gaat.

PATRIOT bestaat uit een basissimulatie module, waarbij voor de introductie de Battleset "The Gulf War' is bijgevoegd. Later zullen voor deze module nieuwe battlesets worden uitgebracht. Maar voor de eerste maanden zal een gemiddeld wargamer genoeg hebben aan deze battleset.

De essentie van het spel is, dat de speler in één van de brandhaarden van de wereld het commando op zich kan nemen van een leger ter grootte van een legercorps en in deze eenheid tot in detail zich kan bemoeien met alle onderliggende eenheden. In een Theater, zoals de brandhaard regio wordt genoemd, zijn meerdere uitgangsposities en meerdere missies te spelen, die zijn vastgelegd in verschillende scenario's. De speler kan zelf scenario's wijzigen, maar wegens het ontbreken van een editor, is het bijzonder omslachtig om van een oud scenario een nieuw te maken. 360 Pacific heeft beloofd dat er -net als voor HARPOON- een scenario-editor uitgebracht wordt, waarin scenario's vanaf de grond kunnen worden opgebouwd.

Het spel is gebaseerd op een turn-based systeem, dat volgens vaste regels per beurt bewegingen, gevechten, verkenningen en resultaten per partij doorrekent en de uitkomsten naar keuze per beurt bij de speler neerlegt of alleen wanneer de speler daarom vraagt. Het karakter van zo'n systeem brengt met zich mee, dat zodra het scenario waarin men zit (er zijn er 18 voorgeprogrammeerd) eenmaal op gang is gebracht er weinig meer te wijzigen valt. De speler zal daarom een massa voorbereidend werk moeten doen alvorens zijn/haar troepen de strijd in te sturen. Van alle eenheden zal bepaald moeten worden in welke gezagsrelatie ze tot elkaar staan, welke eenheden periodieke informatie doorgeven en welke taken en formaties aan welke eenheden worden toebedeeld. Om dit te doen heeft de speler de beschikking over 2 verschillende overzichten.



1: Een kaart van het scenariogebied, waarop per eenheid (corps, divisies, regiment) de vakgrenzen waartussen ze mag opereren moeten worden aangegeven en de doelen en timing moeten worden aangegeven.
2: Een organisatiekaart, waarop aangeven moet worden welke eenheden andere ondersteuning bieden, welke zelfstandig opereren en welke slechts bevoorradende taken hebben in de organisatie structuur van een corps of divisie.
Dit kan allemaal heel handig met kleurtjes en symbooltjes. Het interface waarmee de bevelen moeten worden doorgegeven is even wennen, naar functioneert prima. Een tegenvaller vind ik dat het zoom-niveau van de kaart niet gelijk is aan het zoom-bereik van de database. Als ik in de database een peloton kan herbewapenen, wil ik graag ook kunnen zien wat daaruit komt. Maar op de kaart worden symbolen kleiner dan een bataljon vaak niet getoond. Op de kaart ontbreken voorts duidelijke wegen, oorden en terreinstructuur.
Naar keuze kunnen eenheden op de kaart als Nato-standaard symbolen worden weergegeven of als voertuigen met tekst. Er is de optie om de symbooltjes te laten bewegen (vlammetjes), maar dit stelt niets voor en is in een serieus spel als dit ook niet echt zinvol. De weergave is in SuperVGA, waarvoor de gebruikte grafische kaart VESA compatible moet zijn. Toepassing van de SVGA standaard in dit soort gevallen houdt meestal in dat het scherm vol komt te staan met priegelig kleine kadetjes, lettertjes en symbooltjes, hetgeen ook hier het geval is. Het doet na een uur al pijn aan de ogen, dat getuur naar die kleine, niet vindbare tekentjes. Dit vind ik een groot nadeel van de uitvoering van dit spel, want niet iedereen zal geneigd zijn om thuis voor de spelletjes een 20-inch monitor neer te zetten. Voor de toepassing van SVGA geldt vaak: niet alles dat kan is ook gelijk goed.
Naast een goede grafische kaart vraagt het spel om nogal wat geheugen en zoals het meestal uitpakt om EMS. Een aardige oplossing voor het bootdisk-probleem is het spel onder Windows te draaien met een flinke portie door Windows toegewezen EMS, maar dan treden er weer conflicten op met de VESA driver, die niet standaard onder Windows is ingesteld. Problemen dus. Maar de echte fanaat moet het er maar voor over hebben.



PATRIOT is in zijn soort een bijzonder veelzijdig en interessant spel. Het aantal variabelen en de instelbaarheid van alle onderdelen van het spel (zo kunt u proberen om de effecten te meten van de vermindering van de draagwijdte van een TOW raket van 3200 tot 2400 op de uiteindelijke gevechtsuitkomst, door dit in de database te wijzigen) is enorm, maar het kost nogal wat tijd om het spel in de vingers te krijgen. Dit is trouwens voor een groot deel te wijten aan de onoverzichtelijkheid en de onduidelijke taal van de handleiding, die niet echt logisch is opgebouwd. Het is daarom dat het spel niet geschikt is voor mensen, die snel resultaat willen zien en vlot eenvoudige veldslagen willen spelen.

360 Pacific is erin geslaagd om een historisch en technisch accuraat stuk werk af te leveren dat menig wargamer slapeloze nachten zal bezorgen. Nogmaals zij gezegd dat bij dit spel het in den beginne tegen zal vallen, wegens het ontbreken van grafisch detail op het niveau van de kleinere eenheden en het spel in eerste instantie onhanteerbaar of onmanipuleerbaar zal lijken. Er moet echt tijd in gestoken worden om er uit te halen wat er in zit. Het spel heeft een heel laag appeal voor diegenen die graag ontploffingen zien, de macht van de triggerstick willen voelen en van mooie beeldverhalen houden. Voor hen is dit spel niet aan te raden.

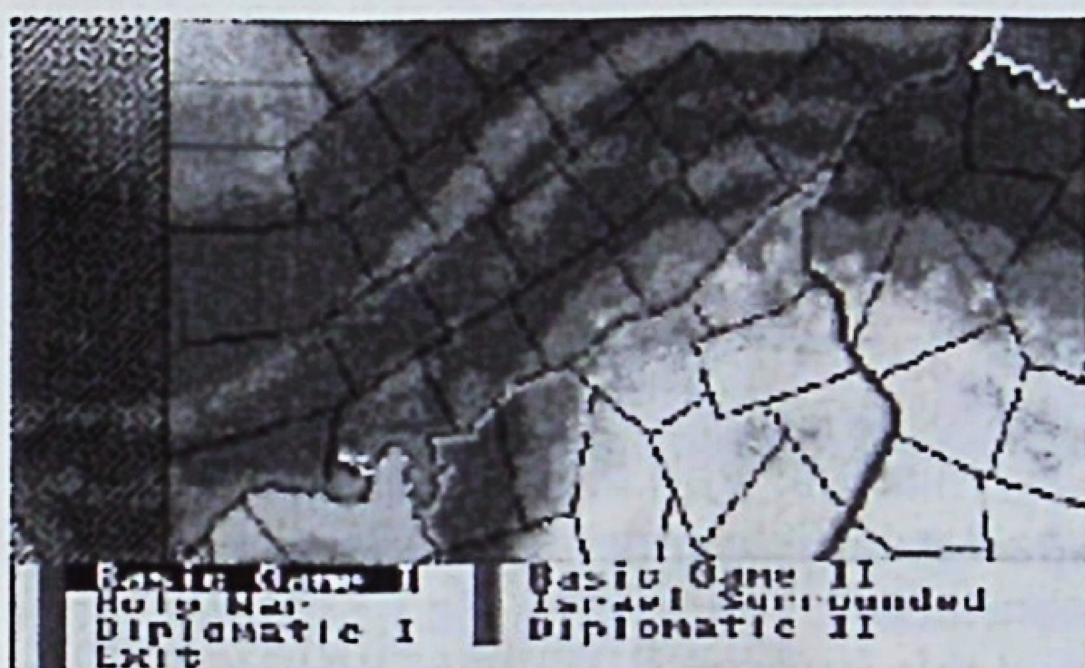
Douwe.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



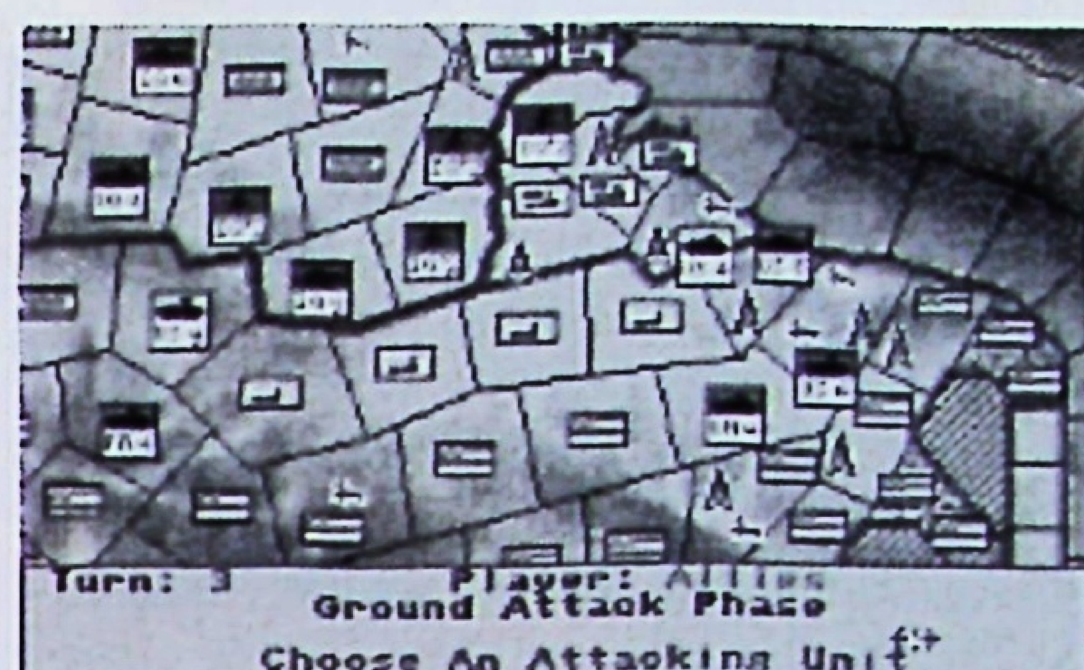
A LINE IN THE SAND
Softwarehuis: S.S.I.
Minimaal 80286, 640 Kb RAM, VGA, EGA. Dos 3.3 of hoger, harde schijf (plm 1100 Kb).
Diskettes: 5.25" of 3.5".
PC Speaker, Adlib, Soundblaster, Roland MT-32, Thunderboard.
Richtprijs: FL. 89,=



Met A LINE IN THE SAND speelt ook S.S.I. in op de Golfoorlog en de tumultueuze ontwikkelingen in het Midden-Oosten vanaf 1980. SSI heeft een wargame gemaakt, die wordt gespeeld door landen, waarbij in principe per scenario ieder land optioneel door de speler zelf (of meerdere spelers) bestuurd kan worden of aan de computer overgelaten kan worden. In de 6 scenario's die het spel kent, kunnen landen als Libië, Egypte, Israël, Jordanië, Syrië, Saudi Arabië, Kuwayt, Iraq, Iran, Oman en Turkije betrokken worden.
De opzet van de scenario's varieert van het naspelen van de Golfoorlog in meerdere varianten tot het spelen van een uitbraak van de Heilige Oorlog van de Islam tegen de Christenen en de Zionisten (de Jihad: oorlog tegen alle heidenen), waarin het gehele Midden-Oosten betrokken wordt.
Niet alleen de militaire situatie, maar ook de politieke toestand worden in dit spel meegenomen als spelfactor. De verschillende vormen van bereidheid van de coalitiestrijdkrachten om deel te nemen, de ondersteuning van de VS van Israël en de in de Arabische landen gezaaide tweedracht tengevolge het gedrag van Saddam Hussein, zijn goede voorbeelden van de politieke factoren waarmee de speler in zijn/haar handelen rekening moet houden. Alle acties van de speler of van de computerspeler hebben een reactie op zowel het politieke als het militaire vlak. Het is daarom ook mogelijk in het spel om per beurt te kiezen voor zowel militaire als diplomatieke maatregelen. Wanneer maatregelen getroffen zijn, laat de computer nog in dezelfde beurt weten wat de gevolgen zijn en in welke sterkte, zodat de speler snel kan leren. In werkelijkheid zal men echter maar moeten raden en afwachten om de consequenties te herkennen.



A LINE IN THE SAND is een snel lopende wargame, die echter geen gebruik maakt van opzienbarende graphics. Zoals reeds aangegeven, de EGA modus is beschikbaar en er is tussen de VGA en de EGA modus niet veel verschil te merken. De landen, provincies en eenheden zijn weergegeven in redelijk duidelijke beelden, maar spreken niet of nauwelijks tot de verbeelding. Animaties van lucht- en zeeslagen die worden uitgevochten, zijn niet anders dan sjabloontjes (soort sprites) van eenheden die op een vaste achtergrond worden geprojecteerd en worden begeleid door "VOC" samples. Het geluid is niet slecht, maar steekt een beetje raar af tegen de kwaliteit van de weergave.
Het beeld scrollt goed via muis en toetsenbord en de verdere bediening van het spel is goed. De weergave van de menu's is zeer primitief en bij het plegen van een foute handeling leert het programma ons niet wat we fout doen. De handleiding laat in de omschrijving van de besturing van het spel nogal wat te wensen over en bestaat ook maar uit 30 pagina's. Inhoudelijk is het spel redelijk up to date. De factorberekeningen, die het programma gebruikt om kansen en uitslagen van acties te berekenen, zijn door de speler eenvoudig te volgen en geven daarmee de optie om snel tot de diepte van het spel te komen. Daarbij moet rekening gehouden worden dat we in A LINE IN THE SAND voortdurend op strategisch niveau denken en er dus geen sprake is van detailweergave of opdeling van de in het scherm getoonde legerkorpsen en divisies. De regels die het de speler mogelijk maken om de scenario's te variëren, bestaan uit de keuzes van het gebruik van chemische wapens, nucleaire wapens, zeemachten, stealth fighters en diplomatieke houding.



Per scenario gelden variabele doelen, waarmee de speler het zich moeilijk of makkelijk kan maken. Het simultaan moeten verwerven van het bezit van alle olievelden in Kuwayt en het veroveren van de belangrijkste steden in Oost-Iraq stonden wel op het lijstje van Generaal Schwarzkopf, maar wij hebben de keuze om dit rustig aan per onderdeel eens uit te proberen. Hij had maar één kans, wij kunnen resetten.

A LINE IN THE SAND is een aardige, maar niet overdreven mooie wargame. Er ontbreken nogal wat opties om in detail te gaan en de zwakke inkleding van het geheel maakt het er niet aantrekkelijker op. Een match voor Patriot is het zeker niet, maar het laat zich snel aanleren en is daarmee zeker geschikt voor beginners. In vergelijk met UMS II, COMMAND HQ of GLOBAL CONQUEST kan ik alleen maar zeggen dat, wanneer voor deze pakketten een Desert Storm module zou bestaan, deze de voorkeur zouden krijgen.
S.S.I. kan een stuk beter.

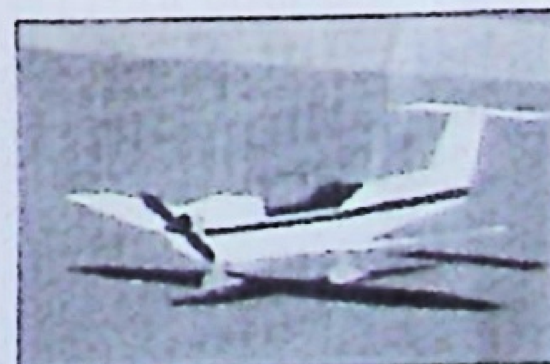
Douwe.

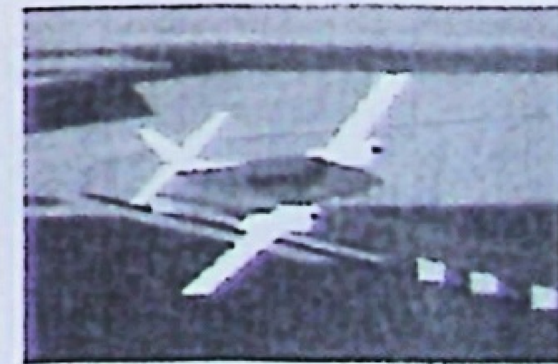
BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software

AIRCRAFT COLLECTION

Softwarehuis: Alting Software.
PC & compatibles, Microsoft Flight Simulator 4.0 of hoger.
Diskettes: 3.5".
Richtprijs: FL. 79,50


Robin R3000/140


Cessna Model T303 Crusader


Fokker F27 Friendship Mk 200


Antonov An-124

Met dit pakket kan de piloot van de Microsoft Flight Simulator in 14 nieuwe toestellen plaatsnemen. De volgende toestellen worden door de software gesimuleerd:
Antonov An-124, BAe 125 series 800, BAe Hawk 60 series, Beechcraft T-34C, CASA C-212 series 200 Avicar, Cessna Caravan 1 Landplane, Cessna Model T303 Crusader, Fokker F27 Friendship Mk 200, Hawk Gafhawk 125, NAC 6 Fieldmaster, Pilatus PC-7 Turbo Trainer, Robin ATL Club, Robin R3000/140 en de Slingby T67M Firefly 160.
De software heeft verder geen invloed op het hoofdprogramma en is echt bedoeld voor de liefhebbers, die in bovenstaand overzicht een toestel tegenkomen waar ze nu eens graag een stukje mee willen 'vliegen'.
Het is een produkt van eigen bodem, dus de documentatie is in het Nederlands.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ISLAND & ICE: Gunship 2000 datadisk

Softwarehuis: Microprose.
Gunship 2000 programma noodzakelijk.
Min. 286/16Mhz., VGA, DOS 5.0 of hoger, harddisk.
PC speaker, Adlib, Soundblaster, Roland MT-32.
Richtprijs FL. 79,=

Voor de in het najaar van 1991 in Nederland uitgekomen update van GUNSHIP: GUNSHIP 2000, die in Software Gids nr. 11 reeds uitvoerig beschreven werd, is een datadisk-set uitgekomen onder de titel "Islands & Ice". De datadisks bevatten 2 nieuwe scenario's en een editor om zelf missies mee op te bouwen, een zogenaamde Mission Builder. Tevens bevatten de disks een patch-routine om de pro-



grammafiles van GS2000 te updaten naar de actuele op de markt uitgebrachte versie. Na installatie kunnen we met onze Gunships, naast de missies in het Midden-Oosten en West-Europa, ook missies vliegen op de Filippijnen (Islands) en in Antarctica (Ice). Beide nieuwe scenario's brengen ons nieuwe tegenstanders en nieuwe landschappen, maar voegen geen nieuwe dimensies toe aan het spel.

In het Filippines scenario is de taak van de US Strikefleet om een rebellerende legermacht te onderdrukken, teneinde een politiek stabiel land (lees: door de VS te beheersen) terug te winnen. De strategische belangen van de US marinebases in de Filippijnen zijn hoog, dus het Us marine corps moet het met Super-Cobra's, Kiowa's en Apaches zelf opknappen.

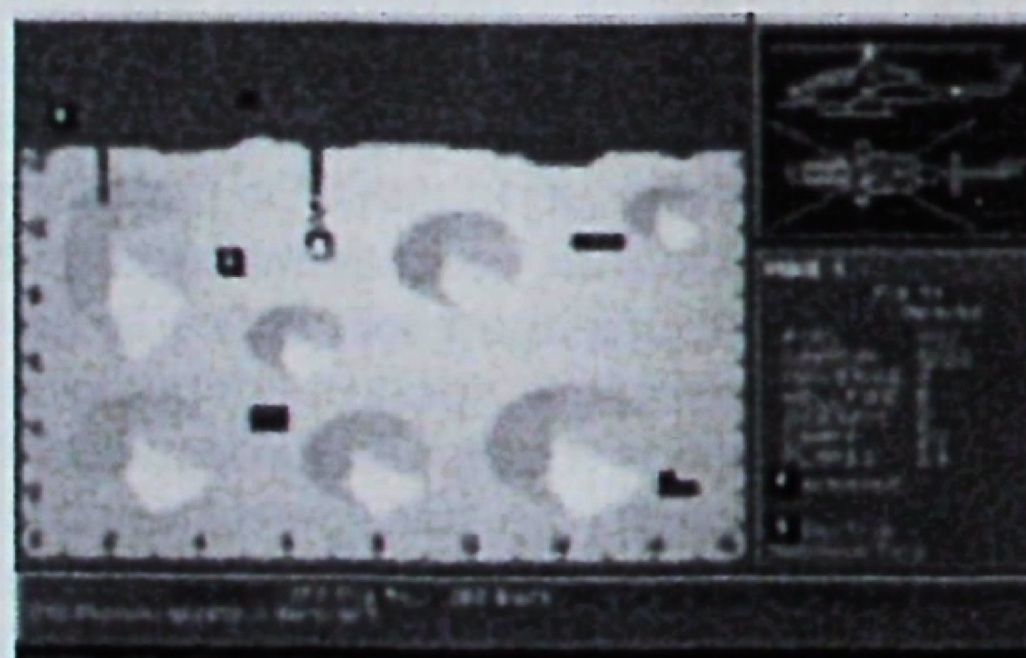
In het Antarctica scenario draait het om een voor beide wereldmachten nieuw strategisch gebied, dat voor lange tijd buiten beschouwing gebleven is in de wereldpolitiek, maar nu volgens Microprose een zgn. 'Global hot spot' geworden is.

Op de Filippijnen krijgen we te maken met een tegenstander die weliswaar niet is voorzien van de meest geavanceerde wapensystemen, maar des te beter gebruik maakt van het terrein, camouflage en mobiliteit van zijn troepen. We vinden hier geen zware tanks of luchtdoelgeschutten op rups-onderstel, maar voornamelijk lichte voertuigen, luchtdoelgeschut en -raketten op standaards en bedekte infanterie. Een tricky scenario, omdat achter iedere heuvel en iedere bosrand iets kan liggen. In dit scenario zijn echte 'front-lines' heel moeilijk te herkennen, waardoor de piloot te allen tijde op zijn/haar hoede moet zijn. Heel anders is het gesteld in het 'Ice' scenario, waar we met grote vlakten ijs en ijsbergen te maken krijgen, waarin high-tech voertuigen en vlooteenheden kat en muis moeten spelen in een open vlakte. Voor een helipiloot heel moeilijk om de juiste lokaties te vinden waar de 'pop-up' techniek kan worden toegepast. Zodra we boven



de 300 voet vliegen worden we in deze grote vlakte door radar opgepikt en vliegen de radargestuurde raketten met een groter bereik dan onze hellfire's op ons af. Evenzeer bijzonder tricky.

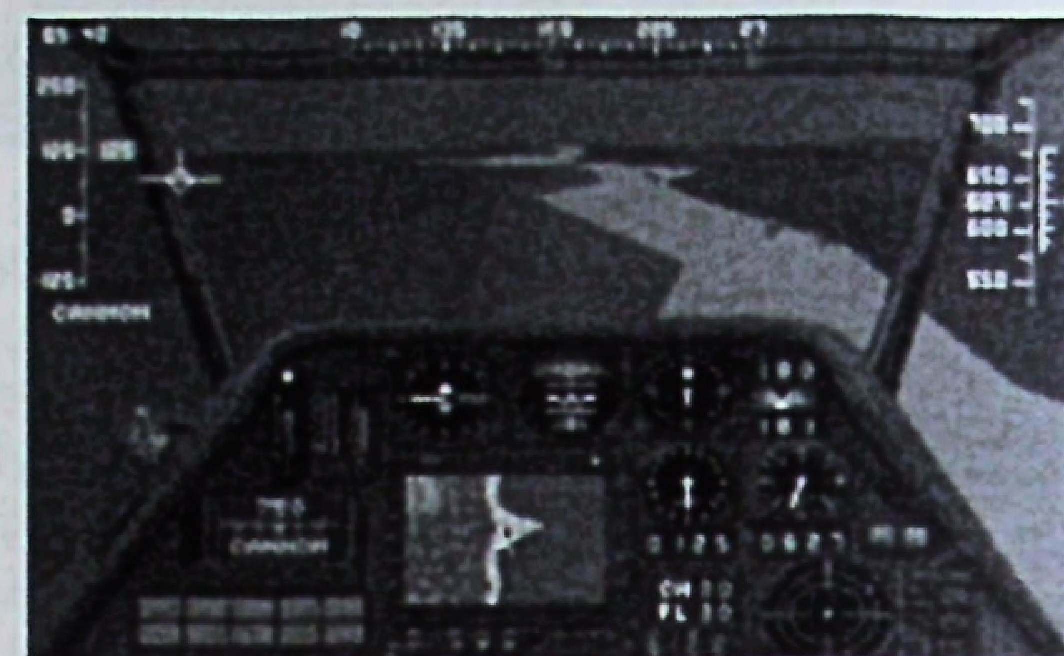
Microprose heeft in ieder geval de sfeer van beide scenario's en de eigen problemen voor de piloot goed weergegeven. Van enige verbetering door de update van



het programma is op het eerste gezicht niet veel te merken. Het programma voldoet nog steeds zeer goed. Jammer blijft dat Microprose aan de weergave van de terrein polygonen niet veel heeft verbeterd. Zo zijn de bossen in het 'Islands' scenario niet meer dan rechte blokken, die zijn voorzien van een groene schaduwstructuur. We weten dat dit nu beter kan (Gaureaud shading, fractals, bitmapped-

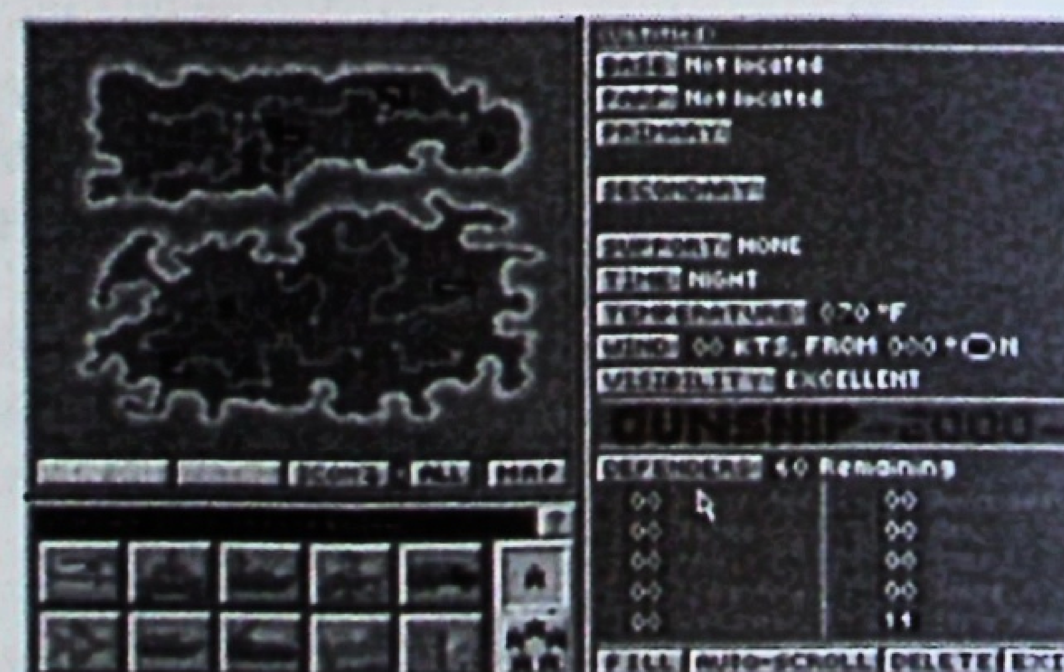


vectoring). En de weergave van vernietiging en explosies is ook niet bijzonder. Een brandend en zinkend schip ziet er uit als een spiegelei met twee sigaren er in gestoken. En wanneer we met de heli op 50 voet boven een vernietigde tank hangen, wordt in de externe view door het programma de tank dwars door de bovenhangende heli heen getoond. Maar goed



we praten hier over een datadisk-set, niet over een nieuw programma.

Door de bijgeleverde Mission Builder wordt wel een zekere speldimensie toegevoegd. In de MB, die in het keuzemenu wordt aangeduid als Simulation, kunnen we in de vier scenario's, die het spel rijk is, op de voorgeprogrammeerde landkaarten (3 à 4 per scenario) zelf missies programmeren. En dit kan tot in detail. Pas hier zien we hoe groot de database is, waar het programma zelf uit kan kiezen bij het 'at random' (willekeurig) genereren van missies. Van iedere eenheid of in het spel gebruikte entiteiten (doelen, bases, eenheden, voertuigen etc.) bestaan meer dan drie varianten. Deze varianten kunnen (afhankelijk van het scenario dat is gekozen) apart uitgezocht worden. We kunnen de tegenstander zo slim, sterk, dom of zwak maken als we willen. Wind en weersgesteldheid, dag en nacht, trefzekerheid en intelligentie, het kan allemaal ingesteld worden. Naast de zelf te programmeren missies, heeft MP een aantal missies vastgelegd, dat gespeeld kan worden als een soort referentiemissies. Omdat deze missies altijd hetzelfde zijn, kunnen we van onze fouten leren en uit-



testen of de oplossingen die we bedenken ook iets uithalen.

Een prima stuk gereedschap, dat eigenlijk de prijs van de datadisk zelf al waard is.

Al met al kan de conclusie niet anders zijn dan dat deze disks hun geld waard zijn voor diegenen die zich in 'Gunship 2000' hebben vastgebeten. Zoals reeds gezegd, het kan zijn dat er grafisch gezien reeds mooiere helisims bestaan, maar daarmee is nog niet gezegd dat deze ook beter zijn. De beide scenario's in de datadisks, brengen verlengd leven in de zaak. De Mission Builder maakt een nieuw spel.

Re-arm, take-off and give 'em hell(fire).

Douwe.







DAUGHTER OF SERPENTS

Softwarehuis: Millennium.
PC/AT & compatibles, min. 16Mhz., min. 640Kb., DOS 3.1 of hoger, muis, VGA, MCGA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,=

Deze software maakt gebruik van een eigen stukje 'operating system' met de naam SIGNOS. Dit systeem werkt niet samen met disk-cache programma's zoals SMARTDRIVE!

Het enorme succes van de grafische adventures van Sierra is niet onopgemerkt voorbijgegaan aan de andere softwarehuizen. Na Microprose, Access, Westwood enz. komt nu ook Millennium met een adventure in deze stijl. Fraaie plaatjes, animaties, leuk verhaal en eenvoudig te spelen. De moeilijkheidsgraad is te vergelijken met de spellen rond Leisure Suit Larry en daarmee is dit adventure uitstekend geschikt voor de beginner in dit genre.
Wij waren in één avond klaar.

Het spel begint in een hotel en lijkt op een klassiek detectiveverhaal: een oude professor, een rechercheur, een moord en vele vraagtekens. Dit begin is nogal saai en tevens iets lastig vanwege de sterk afwijkende besturing d.m.v. alternatieve ikonen. Na een kwartiertje spelen neemt het verhaal echter een verrassende wending. We krijgen te maken met geheimen van de oude Egyptenaren en dalen af in de catacomben van een pyramide. Vanaf dit moment veel beelden met fraaie schaduwpartijen, animaties, bergen teksten en weinig meer voor onszelf om te doen dan kijken en lezen. Tijdens het spel hoef je slechts enkele eenvoudige raadsels op te lossen en voilà: het adventure is rond. Zowel op het scherm als in de handleiding lezen we dat het spel op meerdere manieren te spelen is, maar de verschillen zijn slechts marginaal. Deze belofte houdt niet dus veel in, al levert een andere aanpak af en toe een nieuw plaatje op. Net als met het spel zelf ben ik ook met dit verhaal snel klaar.

Mooi, leuk maar eenvoudig en veel meer kijken en lezen dan doen. Uitstekend voor de beginners (ook voor hen waarschijnlijk nog te makkelijk) en erg duur gezien de weinige uurtjes dat je ermee bezig bent. Muziek en geluidseffekten zijn redelijk tot goed. Het zal duidelijk zijn, dat zo'n kort spel ook niet al te veel verschillende beelden bevat. Bij mij kwam dit spel uit op FL. 25,= per uur!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



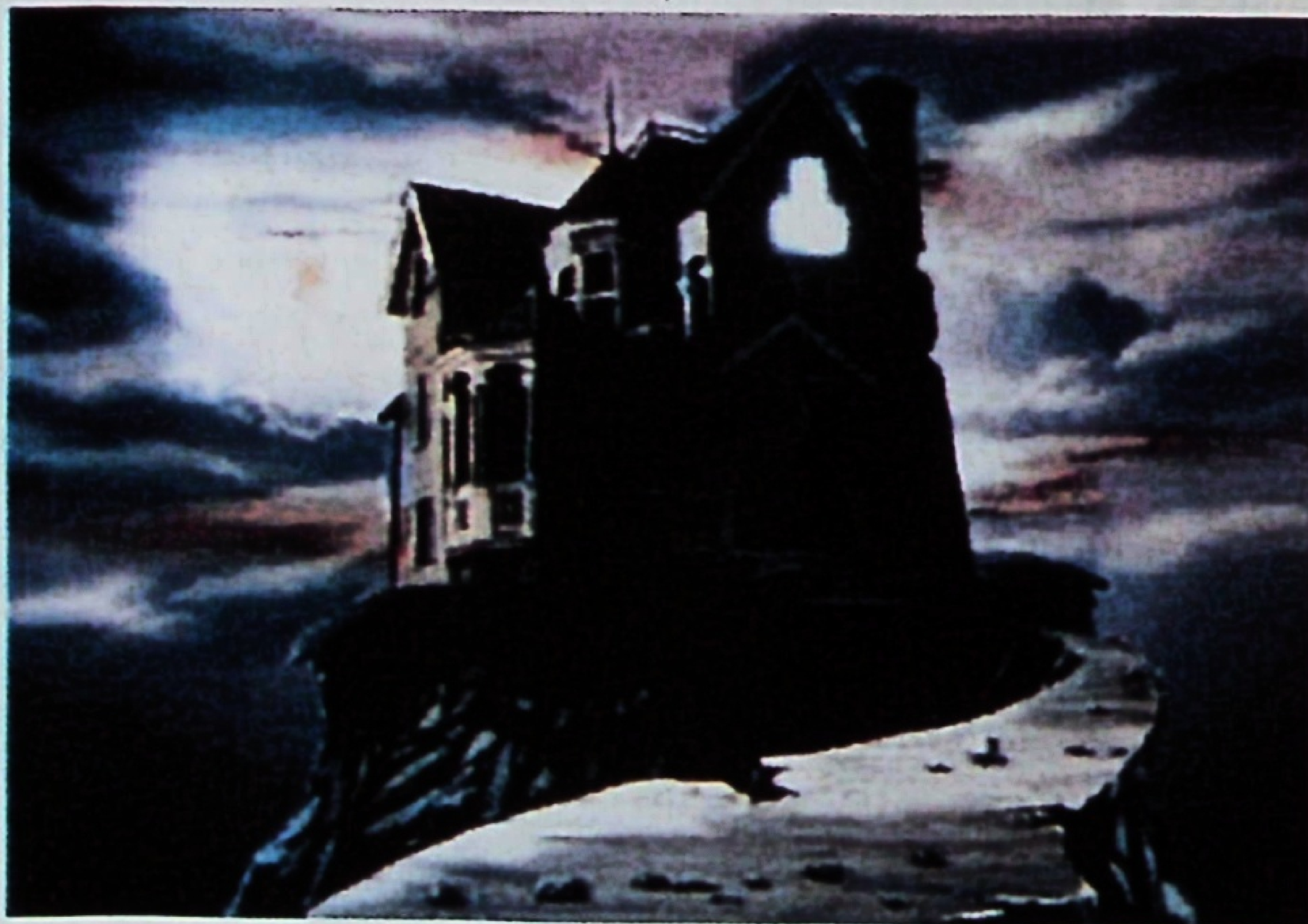
The 7th GUEST

Softwarehuis: Trilobyte.
AT & compatibles, min. 80386 16Mhz., min. 640Kb., CD-ROM.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1/SCC-1, AdLib, AdLib Gold, Sound Blaster, Sound Blaster PRO (1 en 2), Pro Audio Spectrum (8 en 16).

De twee CD-ROM's bevatten zowel een VGA als een SVGA versie. Voor VGA heb je minimaal een 386(SX) computer nodig en voor SVGA een 486 machine. We hebben beide versies uitgeprobeerd en daarbij bleek de Soundblaster CD-ROM speler een belangrijk struikelblok. Het programma heeft minimaal een CD-ROM drive met een overdrachtsnelheid van 150Kb.\sec. nodig (300Kb. is ideaal), doch onze beide Soundblaster drives haalden slechts 74Kb./sec. zodat op een 486 machine de beelden bijna net zo schokkerig lopen als op een 386SX 16 Mhz. computer. Zowel onze Trident als onze Paradise grafische kaart voldeden ruimschoots aan de gestelde eisen.
Stereo geluidskaarten worden ondersteund.



Dit is dan eindelijk een programma, waarmee we werkelijk alles uit een Multimedia PC halen wat erin zit: 3-D virtual reality (je ziet alles als door de ogen van de hoofdrolspeler, dus 360˚ scrolling), gedigitaliseerde videofilms met acteurs tegen achtergronden die eveneens gedigitaliseerd zijn (gedeeltelijk videobeelden, gedeeltelijk foto's), overal spraak, schitterende SVGA beelden (640x320 in 256 kleuren) en volop stereo geluid. Dit laatste uiteraard alleen met een hiervoor geschikte geluidskaart. De beelden zijn extra indrukwekkend, omdat het gehele verhaal zich afspeelt in



een oud en donker kasteel, waar zich enkele geesten ophouden. Overal duiken zij plotseling op en vertonen episodes uit het verleden waarbij uiteraard een moord centraal staat, want helaas schijn je alleen maar te mogen spoken als je je behoorlijk misdragen hebt, op z'n minst een landhuis bezit en liefst nog ergens in de Middeleeuwen hebt geleefd. Wat jammer toch.
De spoken hebben lekker galmende stemmen, laten spulletjes zweven, verdwijnen net zo makkelijk als dat ze plotseling verschenen zijn. Ze moorden nog ouderwets met een mes, een fiks bloedbad en ijselijke kreten. Bij dit alles blijven we natuurlijk de achtergronden waarnemen, want spoken zijn nu eenmaal enigszins doorzichtig. Het gebeuren is dusdanig realistisch weergegeven, dat je binnen enkele minuten al niet meer in de gaten hebt dat je met een videospel bezig bent. Dit laatste komt natuurlijk ook doordat bij de hoge resolutie de zo gebruikelijke brokkelige lijnen niet meer zo overduidelijk zichtbaar zijn. Het 'videogevoel' wordt extra geaccentueerd door het gebruik van de 640x320 resolutie waardoor aan de bovenzijde en aan de onderzijde van het beeld een zwarte balk overblijft; net als bij de vele filmformaten die aangepast moeten worden aan het TV-scherm. De VGA-versie is -wat dit betreft- iets minder indrukwekkend. Het is al een avontuur op zich om alleen maar rond te lopen, te kijken en te luisteren en van spelen komt de eerste uren niets terecht: dit is echt topklasse!
Maar goed, toch maar even wat aanklikken om het verhaal volledig te maken, al zal menig bezitter van een bovengenoemde configuratie al besloten hebben, dat deze software zeker aangeschaft dient te worden.

Jij loopt rond door dit huis met de opdracht een moord op te helderen, de raadsels rond de spoken te ontrafelen, de geesten te verdrijven en vele puzzels op te lossen. Deze puzzels kom je tegen in alle leverbare modellen: schuifpuzzels, glijpuzzels, cijferpuzzels en noem ze maar op.
Ook het huis zelf is een puz-



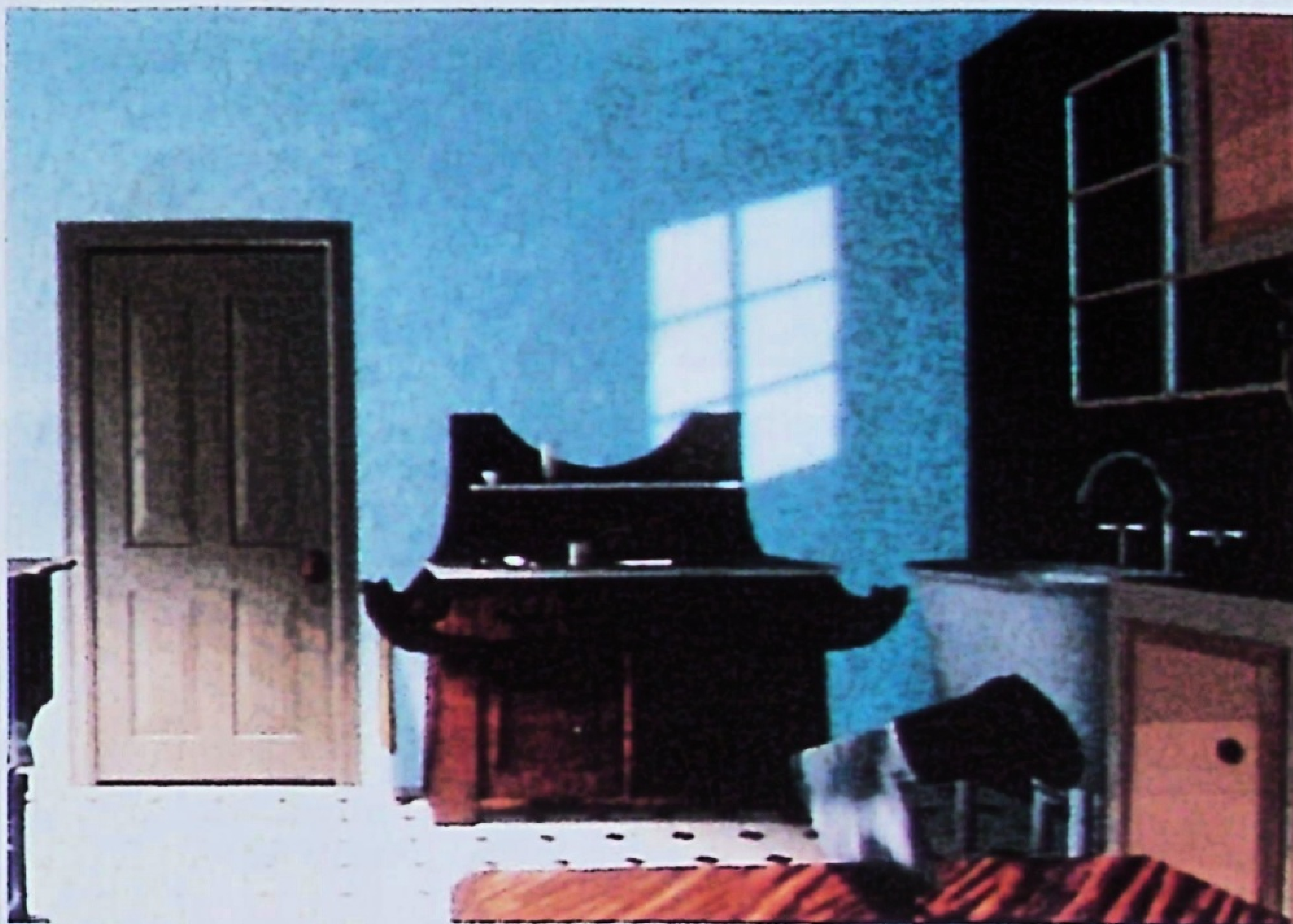


zel, want soms kun je je door het gebouw verplaatsen via schilderijen, kachelpijpen of gewoon een kiertje in het plafond. De schilderijen vormen nog een verhaal apart, want als je deze aanklikt komen de meesten tot leven.

We hebben hier te maken met het mooiste, indrukwekkendste en meest uitgebreide spel dat -tot nu toe- voor CD-ROM is uitgebracht. Alleen al het introductieverhaal neemt bijna een halve CD in beslag en laat je pagina's uit een foto-album zien. Op deze pagina's zwart/wit foto's die eerst overgaan in kleur om vervolgens verder te gaan als videofilm met spraak en geluid. Na het introverhaal zien we de aankomst van de geesten in het huis en pas dan mogen we zelf op weg gaan.

Het aanklikken met de muis is een fluitje van een cent, want een handje (uiteraard dood, zonder vel of vlees) geeft aan of je iets kunt bekijken, oppakken, openen of bedienen. De animaties zijn perfekt en aanmerkelijk beter dan die in b.v. de Sherlock Holmes verhalen op CD-ROM, waarin duidelijk is 'geknipt'. Ook spraak en geluidseffekten zijn uitstekend. Door het gebruik van gedigitaliseerde foto's en films voor de achtergronden zijn deze schermen heel wat fraaier dan die bij getekende plaatjes.

Over een jaartje zal dit allemaal wel heel gewoontjes zijn en moeten we misschien een 586 machine laten aanrukken om iets dergelijks van nog betere kwaliteit te kunnen bekijken (we kunnen voorlopig tot 1024x768 pixels in 256 kleuren) maar vooralsnog is dit een topprodukt dat op eenzame hoogte staat. Andere softwarehuizen zullen een knappe jongen moeten laten opdraven als ze dit produkt nog in dit jaar willen evenaren.







Griezelig goed!

Alfred.

```
BEELD:  10
GELUID: 10
```

NAWOORD

Om dit schitterende produkt nog in dit nummer te kunnen plaatsen -en dan ook nog in kleur- hebben we gebruik gemaakt van een bêta-versie. Deze pré-productieversie staat wel al op een dubbel-CD, doch is (waar het gaat om spelonderdelen) niet volledig. Bij dit verslag dus geen waardering voor een spelkwaliteit, daar we het spel niet volledig hebben kunnen spelen. Het spel is aangekondigd voor een prijs van FL. 249,= en voor dit bedrag willen we natuurlijk wel wat meer dan alleen maar een kijkspel, want een griezelvideootje huren is aanmerkelijk goedkoper. In een volgend nummer komt dan ook nog een update, waarin we nader ingaan op de spelkwaliteit van dit programma.

RINGWORLD

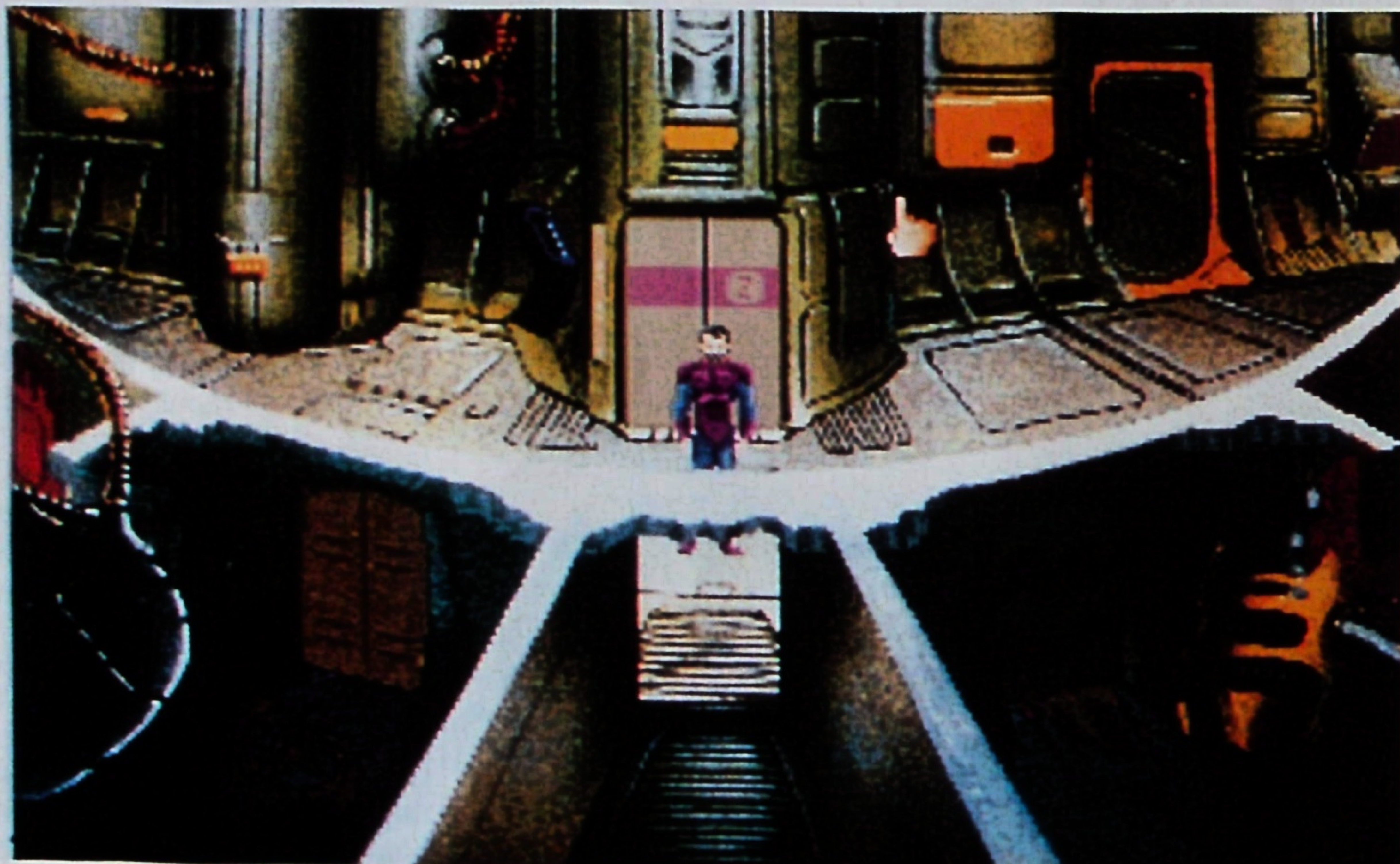


RINGWORLD

Revenge of the Patriarch

**Softwarehuis: Tsunami Media.
AT & compatibles, min. 80386 16Mhz., DOS 5.0 of hoger, min. 640Kb., VGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 108,=**

Ik sla het achtergrondverhaal over, want hiervoor tref je in de doos de roman aan van Larry Niven, waarin je -uitgesmeerd over 340 pagina's- alles kunt lezen over de hoofdpersonen van dit adventure en de 'Ringworld'. Wel sta ik even stil bij dit nieuwe softwarehuis, want de hoofdrol bij dit bedrijf wordt vertolkt door een ex-medewerker van Sierra, zodat we enigszins kunnen inschatten wat we kunnen verwachten zonder dat we nog maar een plaatje hebben gezien.
En inderdaad... de eerste beelden doen vermoeden dat we hier met een 'SPACE QUEST look alike' te maken hebben en daar Sierra meer en meer doorslagjes maakt van de oude successen, is dat toch wel een beetje een teleurstelling. Na een uurtje spelen zitten we echter met open mond naar fraaie animaties en schitterende achtergronden te kijken, die dusdanig van kwaliteit zijn dat het bijna lijkt op een echte videofilm. Teleurstelling voorbij; vol enthousiasme ga ik verder... dit wordt goed!





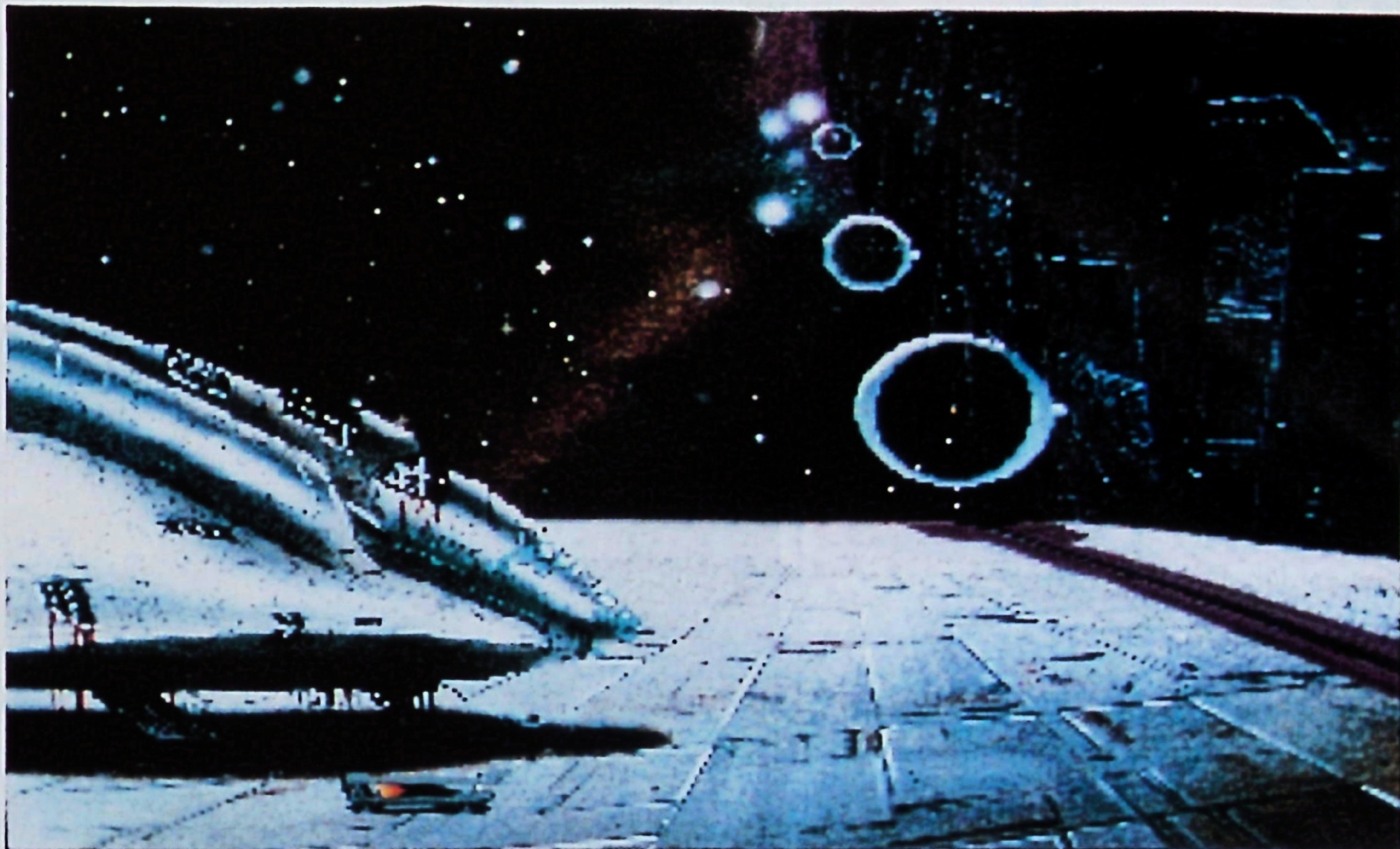
Het gehele science-fiction verhaal speelt zich af op een fantasiewereld en met zo'n gegeven zijn ontwerpers van films of software nauwelijks gebonden. Toch wordt deze vrijheid door veel softwarehuizen nauwelijks benut en belanden we meestal toch weer in aardse taferelen. Bij dit spel is het echter allemaal net ietsje beter gedaan. Veel vreemde figuren, van holbewoners tot super intelligente wezens, waar de hoofdrolspeler nauwelijks iets van begrijpt. Op het scherm wordt ook leuk gewerkt met contrasten. Zo zien we ons ruimtevaartuig -echt geen kleine jongen- geparkeerd naast een alien schip, waarbij ons voertuig nauwelijks nog terug te vinden is. De diverse delen van RINGWORLD zijn zeer verschillend, zodat we regelmatig van geheel nieuwe achtergronden worden voorzien zodat het oog zich geen minuut verveelt. Voor de liefhebbers van s.f. verhalen is dit het neusje van de raket.

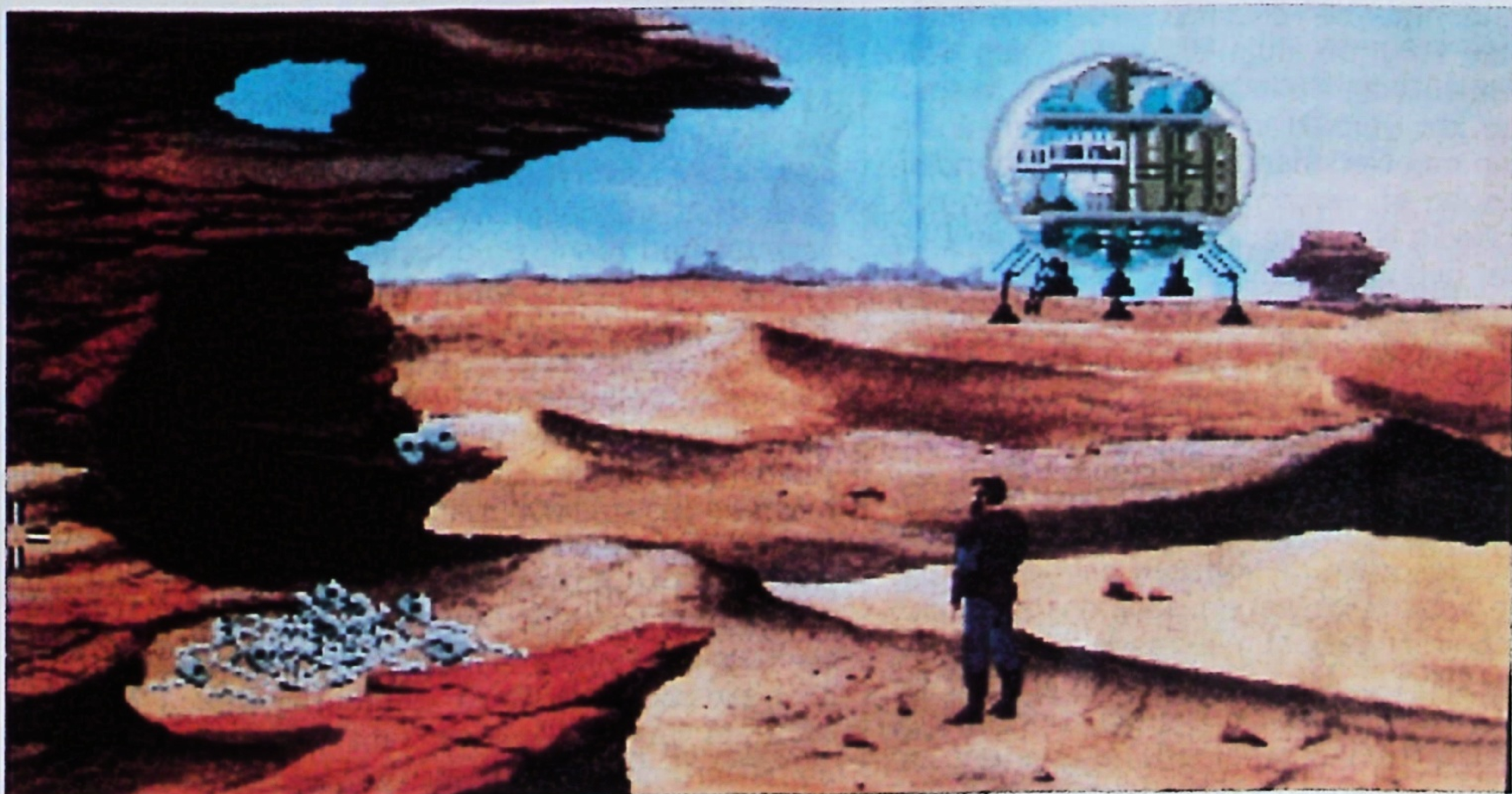
DE EENVOUD ZELVE

RINGWORLD is in alle opzichten makkelijk. Een handleiding ontbreekt, maar eenmaal op weg in het spel merk je dat je vanzelf tips krijgt op het moment, dat je een opdracht dus-

danig hebt verknald, dat het spel wordt afgebroken. Er zijn vele SAVE- mogelijkheden, dus waar je dan weer opnieuw begint ligt aan jezelf: vaak SAVEn! Ook is het spel opgezet rond verschillende opdrachten. Zolang je een opdracht niet volledig hebt volbracht, kun je niet wegkomen bij de lokaties en krijg je enkele hints. Je hoeft dus nooit ver te zoeken en weet altijd zeker dat op de enkele lokaties die bij de opdracht horen iets te vinden moet zijn of dat je er nog iets moet doen. Zoeken, kijken, praten en uitproberen; je komt er altijd uit!

De besturing is al even eenvoudig en duidelijk afkomstig uit de Sierra stal. Vrijwel dezelfde ikonen maar i.p.v. boven aan het scherm nu in een driehoek in het midden van het scherm en minder opvallend. Er is één echt arcade onderdeel, waarbij je met een toestel over een landschap moet vliegen om een opdracht uit te voeren. Het programma laat toe dat je dit meerdere malen probeert, maar als het echt niet lukt kun je het aan een ander overlaten. Het eindresultaat is gelijk, maar een stukje vliegen is voor sommigen een welkome afwisseling, terwijl anderen dit juist haten. Bij dit spel mag het, maar hoeft het niet.

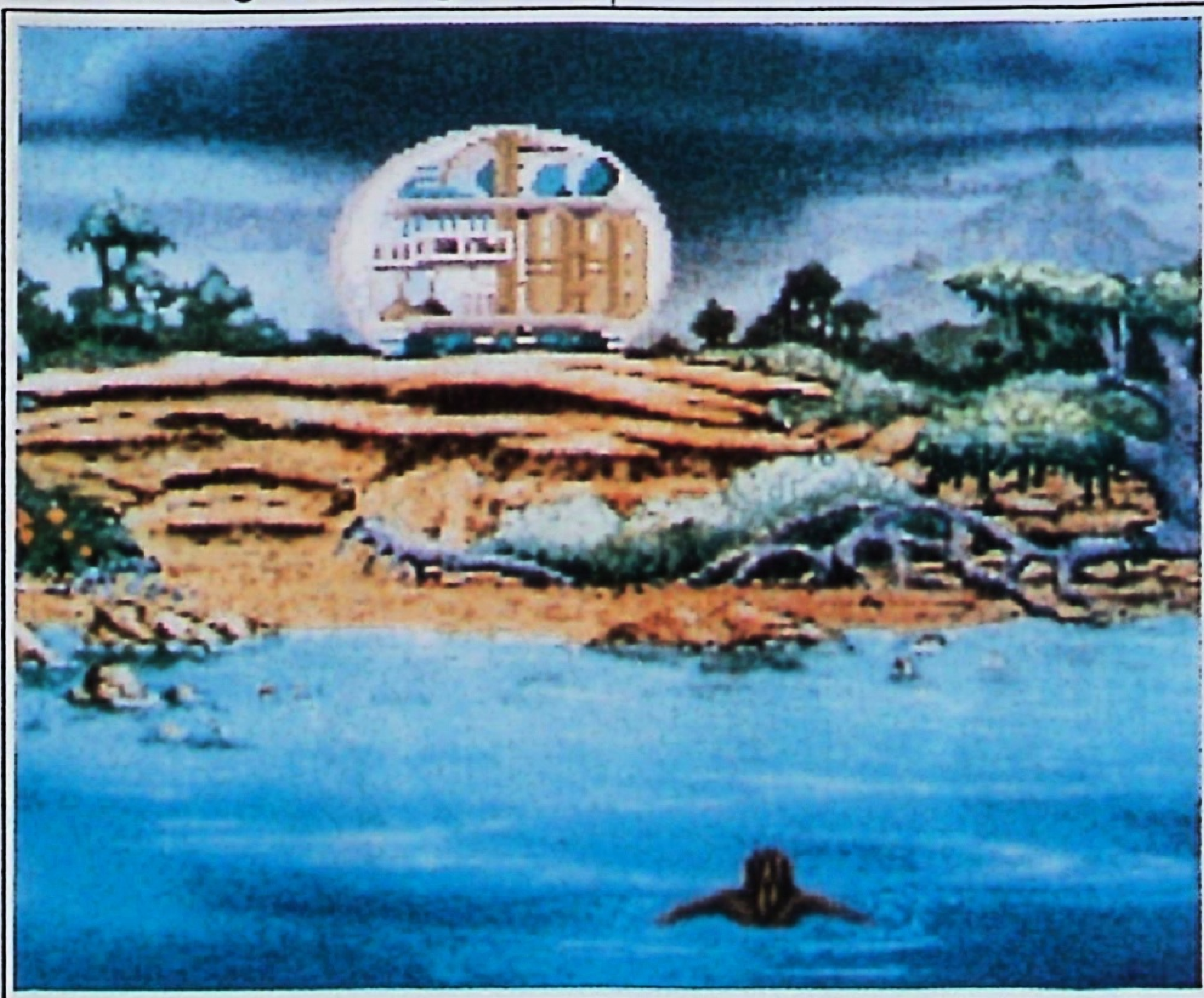




KONKLUSIE

De sterkste kant van dit programma wordt gevormd door het boeiende S.F. verhaal en de vele afwisselende beelden. Bij deze beelden goede muziek en leuke effecten; beiden regelbaar in volume of geheel uitschakelbaar.

Door het opdelen in episodes, die eerst geheel afgewerkt moeten worden is dit spel uitstekend geschikt voor de minder ervaren spelers. De doorgewinterde avonturier zal dit als een nadeel zien en het spel (net als ik) in ca. 12 uren rond hebben. De beginner zal aanmerkelijk meer tijd moeten uittrekken.



Ondanks deze beperkte speelduur zul je geen spijt van de aanschaf hebben. Het verhaal is boeiend, de beelden zijn indrukwekkend en de puzzels en opdrachten zijn eenvoudig doch niet al te makkelijk zodat je regelmatig toch wel even moeten zoeken voordat je verder kunt. DAUGHTER OF SERPENTS, dat ik ook rond gespeeld heb voor dit blad, is pas echt makkelijk, maar daar was ik dan ook niet bepaald enthousiast over. Dit spel is uitstekend en je moet er rekening mee houden dat je er -zoals ik- waarschijnlijk 12 uur continue mee bezig bent. Mij hebben ze 's ochtends om 5 uur, geheel voldaan, van het beeldscherm moeten pulken en insiders weten dan dat Alfredje echt heeft genoten. Daarbij moet je dan wel rekening houden met mijn hang naar alles wat s.f. is.

Wie een kikker wil zoenen op een sprookjeseiland tijdens een picknick met een schone prinses moet hier niet aan beginnen. Romantiek ben ik tegengekomen, maar dan met een foeilelijk grijs vrouwsmonster van ca. 3 meter dat mij aanzag voor een God en hoopte via mij blanke Godinnetjes te kunnen baren. Blèh!, maar altijd nog beter dan kikkers zoenen.

De 10 voor de documentatie gaat voor een groot deel naar de dikke roman. De prijs valt mee.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Educatieve spelsoftware voor kinderen

SPELEND LEREN en LEREN SPELEN met BILLY BAT

Softwarehuis: Vision Software & Services.
PC & compatibles.
CGA, EGA 4 kleuren, min. 512Kb.
PS/2, VGA, MCGA 256 kleuren min. 640Kb.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 69,95 per deel.

NEDERLANDS

De software is afkomstig uit het buitenland, maar na vertaling van de schermteksten zorgt de firma Vision Software voor een volledig Nederlands produkt. De spellen zijn verpakt in stevige kartonnen dozen met Nederlandse opdruk. De handleidingen en verdere documentatie zijn ook volledig Nederlands, alleen de naam Billy Bat herinnert nog aan de buitenlandse afkomst. Daar verpakking, handleiding en benodigde configuratie voor al de 4 hier beschreven pakketten vrijwel gelijk is, eerst een opsomming van alles wat voor de vier pakketten van toepassing is.
Op de voorkant van de doos vinden we informatie over het speltype en voor welke leeftijdsgroep de software bedoeld is. Op de achterkant van de doos enkele beeldschermen en wat meer gegevens over de spelinhoud. Hier valt meteen op dat de EGA (standaard 16 kleuren) slechts in 4 kleuren wordt weergegeven en dat de tekst "3.5 en 5.25 diskette" niet op de inhoud slaat, want daar treffen we alleen een 3.5" diskje aan. Nee, niet meteen schrikken: in de doos zit tevens een briefje waarmee je GRATIS (echt gratis, ook geen postzegels nodig) de 3.5" disk kunt omruilen voor een 5.25" diskette. De handleiding behandelt het installeren en het gebruik van de software en is voor alle 4 de spellen gelijk. Informatie over de spellen zelf vind je op de diskettes. Met een bijgevoegde registratiekaart (gratis versturen) kun je je op de hoogte laten houden van nieuw uit te komen produkten. Alle uiterlijkheden zijn tot in de puntjes verzorgd!
De spellen kunnen van disk gespeeld worden of via een installatieprogramma naar harddisk worden overgezet. Dit installatieprogramma hoort bij het beste dat we tot nu toe onder ogen hebben gehad. Niet door grafische snufjes o.i.d. maar door het feit dat slechts één spel echt geïnstalleerd hoeft te worden. Schaf je een tweede deeltje aan, dan zoekt het programma zelf de directory op waarin een eerder deel staat, zet het nieuwe spel erbij, vult het keuzemenu aan met de nieuwe titel en klaar is Billy Bat; zonder dat je maar een vraag hoeft te beantwoorden of een toets hoeft in te drukken.



Alle programma's hebben geluidseffekten via de interne speaker en muziek en spraak via een AdLib of Soundblasterkaart. In VGA komen de programma's het best tot hun recht, omdat ook gedigitaliseerde foto's in 256 kleuren gebruikt worden, waarvan in EGA -hier met slechts 4 kleuren- weinig overblijft. De besturing kan met muis, toetsenbord of met beiden. Een nadeel is het gebruik van een on- disk beveiliging, maar gezien de service bij omruilen en registratie mogen we verwachten dat het vervangen van een gecrashte diskette geen kapitaal zal kosten.
Alle programma's hebben een handleiding en 'help-files' op de disk en de bediening is bij alle spellen gelijk.

BOLLEBOOS

Dit programma bevat 3 speltypes.
Passen en meten (ook wel vorm herkennen genoemd) stimuleert het systematisch bekijken en vergelijken van afbeeldingen.
Diverse legpuzzels verbeteren de visuele waarneming en het geheugen. Bij deze puzzels valt het stukje vanzelf op de open plaats op het moment dat je het er boven houdt. Er hoeft dus niet eindeloos met de muis -of het toetsenbord- 'geklikt' te worden om vast te stellen of je de juiste plaats hebt gevonden; lekker makkelijk.
In de doolhof (en niet *het* doolhof zoals op de doos staat; we zijn toch educatief bezig?!) wordt de kinderen geleerd ruimtelijk inzicht en coördinatievermogen te ontwikkelen.
De spellen zijn geschikt voor kinderen van 3 tot 8 jaar en onderverdeeld in diverse moeilijkheidsgraden. Binnen zo'n spelniveau worden de opdrachten steeds ietsje lastiger, totdat ze aansluiting vinden met een volgend niveau.

CIJFEREILAND

Met dit pakket gaan we 'rekenen' met kinderen van 3 tot 6 jaar. Via afbeeldingen en cijfers leren we de kinderen het herkennen van de cijfers en hun volgorde van 1 t/m 9. Verder het herkennen van groepen (meer,



minder en gelijk). Alles zit verpakt in verhaaltjes met veel plaatjes en wat animaties. Gezien de doelgroep is hier nog geen sprake van echte rekenkundige bewerkingen. Hiervoor moet je bij de volgende 2 pakketten zijn en moet het kind dit pakket ontgroeid zijn.

VERBORGEN SCHATTEN

Dit is een pakket met optel- en aftreksommen. De doelgroep is 6 tot 8 jaar en omdat deze kinderen al wat ouder zijn, wordt hier gewerkt met cijfers en getallen tegen een achtergrond die te vergelijken is met een grafisch adventure. Het verhaal speelt zich af in een kasteel waar je vele opdrachten moet uitvoeren. Heb je een opdracht volbracht, dan krijg je een schat te zien en mag je naar een volgende ruimte in het kasteel. Alle sommen zijn verdeeld in 7 niveaus, die elk steeds weer lastiger worden tot ze aansluiten op het volgende



niveau. Met dit pakket maken de kinderen al een beetje kennis met grafische adventures; rekenoefeningen en spelelementen zijn hier leuk gecombineerd.

REKENRIKKEN

Nog een stapje verder gaat dit pakket met vermenigvuldigen en delen voor kinderen van ca. 7 tot 12 jaar. Deze doelgroep zal misschien nog wat oefening nodig hebben als het om het rekenen gaat, maar op spelgebied zijn de kinderen vanaf ca. 10 jaar de hier geboden spellen ontgroeid. De 7 tot 10 jarigen zullen zich nog wel kunnen vermaken met de schietspellen die op deze diskette te vinden zijn.
Het probleem bij dit pakket is, dat het educatieve deel teveel verstrengeld is met de spelelementen van dit arcadespel. Wie goed kan rekenen zal het spel al snel saai vinden, maar de mindere bollebozen zullen moeite hebben om vorderingen te maken in het spel. Of de spelfanaat bereid is om het rekenen te oefenen om verder te komen in het spel moeten we maar afwachten. Als hij of zij zich na een uurtje niet achter de GAME GEAR terugtrekt zijn de makers geslaagd en hebben wij er in de toekomst weer een lezer bij.



KONKLUSIE

Voor een zeer redelijke prijs krijg je een uitstekend produkt waar het gaat om verpakking, handleiding en service. Inhoudelijk zijn de educatieve programma's goed als oefenmateriaal en redelijk tot goed als spel. De beelden zijn prima in VGA, doch zeer magertjes in EGA. Wat betreft animaties en afwisseling is het voor de kleintjes allemaal leuk gedaan, maar voor de wat grotere kinderen had er wel wat meer pit in kunnen zitten. Muziek, geluidseffekten en spraak zijn aardig; de ondersteuning van geluidskaarten is in deze prijsklasse zeker een pluspunt. Voor de allerkleinsten maakt het weinig uit of zo'n programma Nederlandse schermteksten bevat, want zolang ze niet kunnen lezen zullen de ouders soms moeten assisteren. Zodra de kinderen kunnen lezen, zullen ze zonder hulp zelf met het materiaal kunnen stoeien.
Het materiaal stelt geen hoge eisen aan de computer en draaide bij ons probleemloos met diverse drivers, grafische kaarten en geheugenmanagers.
Al met al heel leuk, leerzaam en netjes verzorgd.

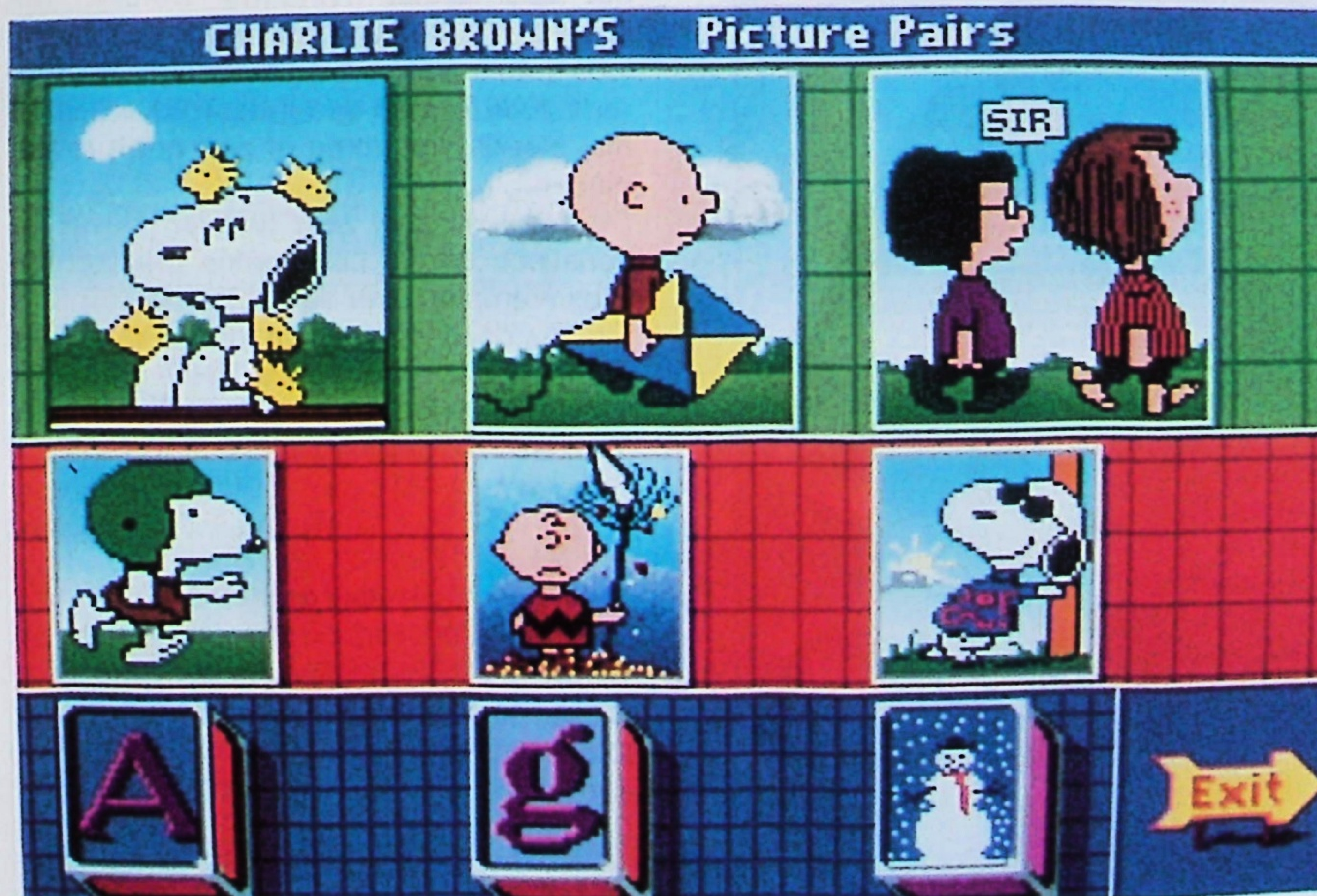
```
BEELD:            7
GELUID:           7
SPELKWALITEIT:    7
DOCUMENTATIE:     8
PRIJS:            9
```

Beschikbaar gesteld door Vision Software & Services.

SNOOPY'S Game Club

Softwarehuis: Accolade.
AT & compatibles, min. 640Kb., min. 10Mhz., EGA, VGA, MCGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 69,50

Meestal moeten we extra betalen als programma's betrekking hebben op films, series of strips (©copyright) maar in dit geval betalen we voor Snoopy, The Peanuts® en Charlie Brown® niet meer dan voor de Billy Bat programma's. Ook kwalitatief nu eens niet een zwak produkt, dat het moet hebben van de naam van een serie en 'recensies' van flutblaadjes die de achterkanten van dozen overkalken.





Nee, SNOOPY'S GAME CLUB is goed, leuk en een concurrent voor de serie van Billy Bat, waarbij de laatste z'n reputatie nog moet opbouwen en Snoopy inmiddels al jaren geliefd is bij zowel kinderen als volwassenen.
Dit programma draait ook onder Windows 3.1 (of hoger) zodat het bij Pa of Ma op de computer ook in het venster 'Ontspanning' van dit noodzakelijk kwaad ingedeeld kan worden; dit hoeft gelukkig niet.

Deze educatieve spellen zijn uiteraard geheel in het Engels en geschikt voor kinderen van 3 tot 8 jaar. Er zijn 3 speltypen.
Puzzels: er kan gekozen worden tussen puzzels van 4 stukjes t/m puzzels van 64 stukjes. De puzzels bevatten animaties die ook zichtbaar blijven op de losse stukjes, dus extra lastig en heel leuk. Spieken is mogelijk.
'Matching Pair Games': hier moeten uit de plaatjes de gelijke afbeeldingen verzameld worden. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad gaat het hier om kleur-, vorm- en letterherkenning. Bij makkelijke plaatjes moet je één stel gelijke afbeeldingen vinden, bij de lastigste moet je 18 gelijke paren verzamelen.
'Talking Alphabet': De letters van het alfabet worden in een memory-achtig spel ook uitgesproken als een paar is gevonden. Uiteraard in het Engels, dus ongeschikt voor kinderen die het alfabet nog moeten leren, maar wel aardig als hulpmiddel bij de eerste Engelse lessen.

KONKLUSIE

Alle spellen zitten vol met muziek en geluidseffekten. Bij de puzzels kom je veel animaties tegen. Beeld en geluid zijn zeer goed en er is voor veel variatie gezorgd. De bediening is eenvoudig. Net als de spellen is de handleiding ook geheel in het Engels, doch na een paar oefeningen is deze overbodig.
1 Kind speelt tegen een computertegenstander, 2 kinderen kunnen tegen elkaar spelen; samen spelen en samen leren.

Alfred.

```
BEELD:            8
GELUID:           8
SPELKWALITEIT:    8
DOCUMENTATIE:     8
PRIJS:            9
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

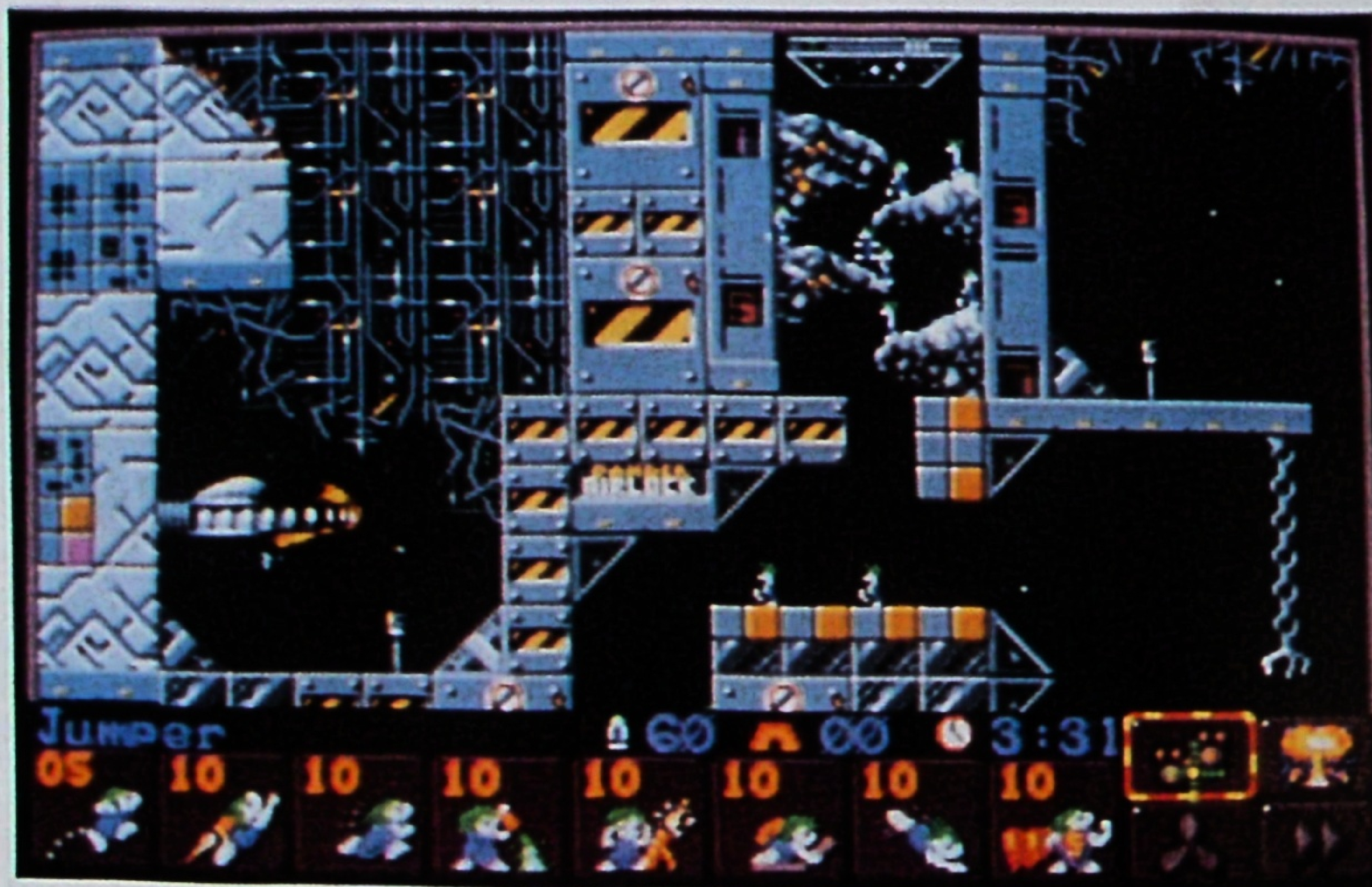
LEMMINGS 2 the TRIBES

Softwarehuis: Psygnosis.
PC/AT & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Tandy sound.
Richtprijs: FL. 129,50
Amiga/Atari-ST 1 Mb. . FL. 99,=



Lemmings (knaagdiertjes van de familie der woelmuizen) zijn bij het softwarehuis Psygnosis piepkleine kereltjes die zich, gewapend met allerlei hulpmiddelen, een uitweg zoeken in het gebied waar ze -letterlijk- binnen zijn komen vallen. Lukt ze dit niet of maken ze daarbij een fout, dan storten ze te pletter of moet je ze zelfmoord laten plegen. Na het enorme succes van LEMMINGS nu dan het tweede deel met de titel "The Tribes". Dit spel is een echte opvolger met alle ingrediënten uit het eerste deel, aangevuld met wat extra plaatjes, een keuzemenu om uit verschillende achtergronden te kiezen en meer muziek, geluidseffekten en kleur.

Om het spel niet te makkelijk te maken voor de doorgewinterde spelers die deel 1 van voren naar achteren hebben uitgemolken zijn de hulpmiddelen van de kereltjes vrijwel allemaal nieuw, waarbij de keuze enorm is uitgebreid zodat je steeds weer opnieuw moet uitproberen hoe je ze moet toepassen in een veld. Zo zijn er nu 52 skills en voorwerpen waarmee je moet uitdokteren hoe ze te gebruiken om de Lemmings door velden, muren, rotsen, bomen en andere obstakels te loodsen. Opmerkelijk is dat niet langer alleen gereedschap voorhanden is. Nu ook magische tapijtjes, pijl en boog, vlammenwerpers, laserblasters etc. terwijl de eigenschappen van de figuurtjes zelf aangevuld zijn met b.v. zwemmen, springen, surfen, duiken en nog een heleboel meer. Door het spel te verdelen in 12 verschillende 'werelden' word je elke keer geconfronteerd met nieuwe eigenschappen en andere gereedschappen. De puzzels zijn niet lastiger dan in het vorige deel, maar door het steeds veranderen van de eigenschappen en het gereedschap is elke nieuwe 'wereld' een nieuwe uitdaging. Deze werelden kun je kiezen uit een menu; het is dus niet noodzakelijk een onderdeel geheel af te werken om in de volgende wereld te komen. De velden zijn aanmerkelijk groter, zodat nu vaker scrollen noodzakelijk is om het gehele veld te bekijken, waarbij verticaal en diagonaal scrollen ook mogelijk is. Je wordt dus goed beziggehouden.





Lemmings 2 is omvangrijker, iets lastiger, maar vooral boeiender dan deel 1. De beelden in VGA (256 kleuren) zijn goed en iets beter dan op de Amiga. Muziek en geluid zijn zeer goed op de Amiga, maar iets minder op de PC en de Atari-ST. Op een PC kan het programma gebruik maken van aanwezig EMS-geheugen en evt. kan het spel onder Windows worden gespeeld. De besturing is weer probleemloos (muis aanbevolen!) en bij elk afgerond level krijg je een password, zodat je niet steeds van voren af aan hoeft te beginnen.
De verpakking is zeer luxe en bevat tevens een aardig boekwerkje met achtergrondverhalen over de 12 'Tribes'.
Op de doos vinden we de tekst "Make Lemmings 2 The Tribes THE game for 1993". Wat mij betreft mag het.
Topklasse voor jong en oud!

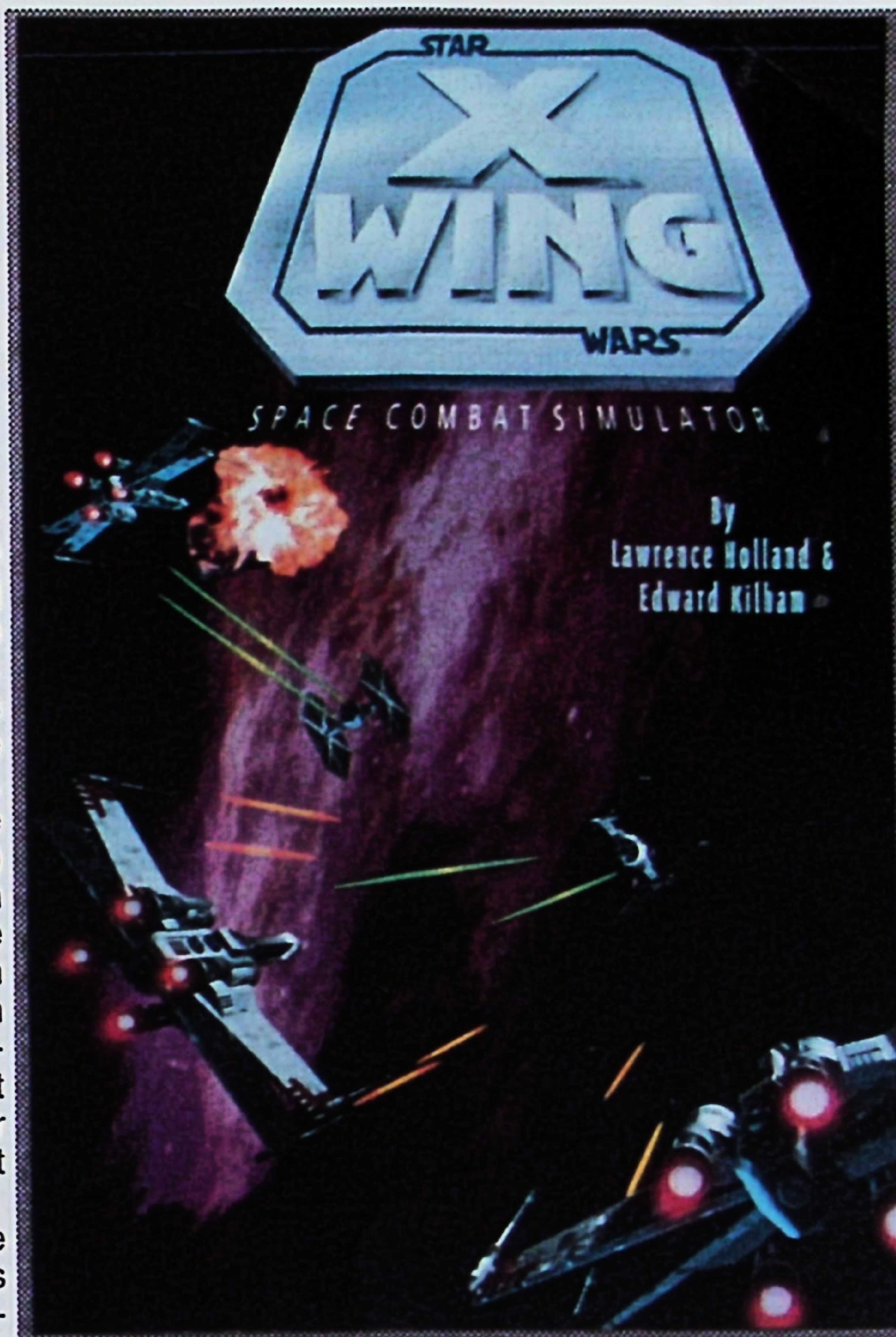
Alfred.

	Amiga:	PC:
BEELD:	8	8
GELUID:	9	8
SPELKWALITEIT:	9	9
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS:	8	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

X-WING

Softwarehuis: Lucas Arts.
AT & compatibles, min. 80386, min. 1Mb., DOS 3.1 of hoger, VGA, MCGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster, General MIDI.
Richtprijs: FL. 129,=



Om alle muziek, spraak en geluidseffekten te verkrijgen heb je 256Kb. EMS geheugen nodig bij het achtergrondverhaal en 384Kb. EMS tijdens de vlucht. Voor maximale grafische details met een goede scrolling heb je een 80486 processor nodig. Volgens de aanvulling op de handleiding (deze staat op disk) kan de Pro Audio Spectrum kaart gebruikt worden mits je zelf de drivers installeert doch in het overzicht van de kaarten kom je deze niet tegen (Soundblaster installeren?). De Flight Stick PRO en de Thrust Master Flight Control worden door het programma ondersteund.
We hebben de Amerikaanse versie getest die uitgegeven is als "Limited Edition" met als extra boekje "The Farlanders Papers". We weten niet of het pakket voor de Europese markt ook dit extra leesvoer bevat.
Het spel kan bestuurd worden met muis, toetsenbord of met joystick. Wat betreft het vliegen met muis of toetsenbord is het toestel erg slecht bestuurbaar; dit in tegenstelling tot andere flightsimulators. Alleen met een joystick is het toestel goed wendbaar; je bent gewaarschuwd! Voor de rest werken toetsenbord en muis uitstekend en kunnen alle 3 de besturingseenheden gecombineerd gebruikt worden.

XWING WARS SPACE COMBAT SIMULATOR

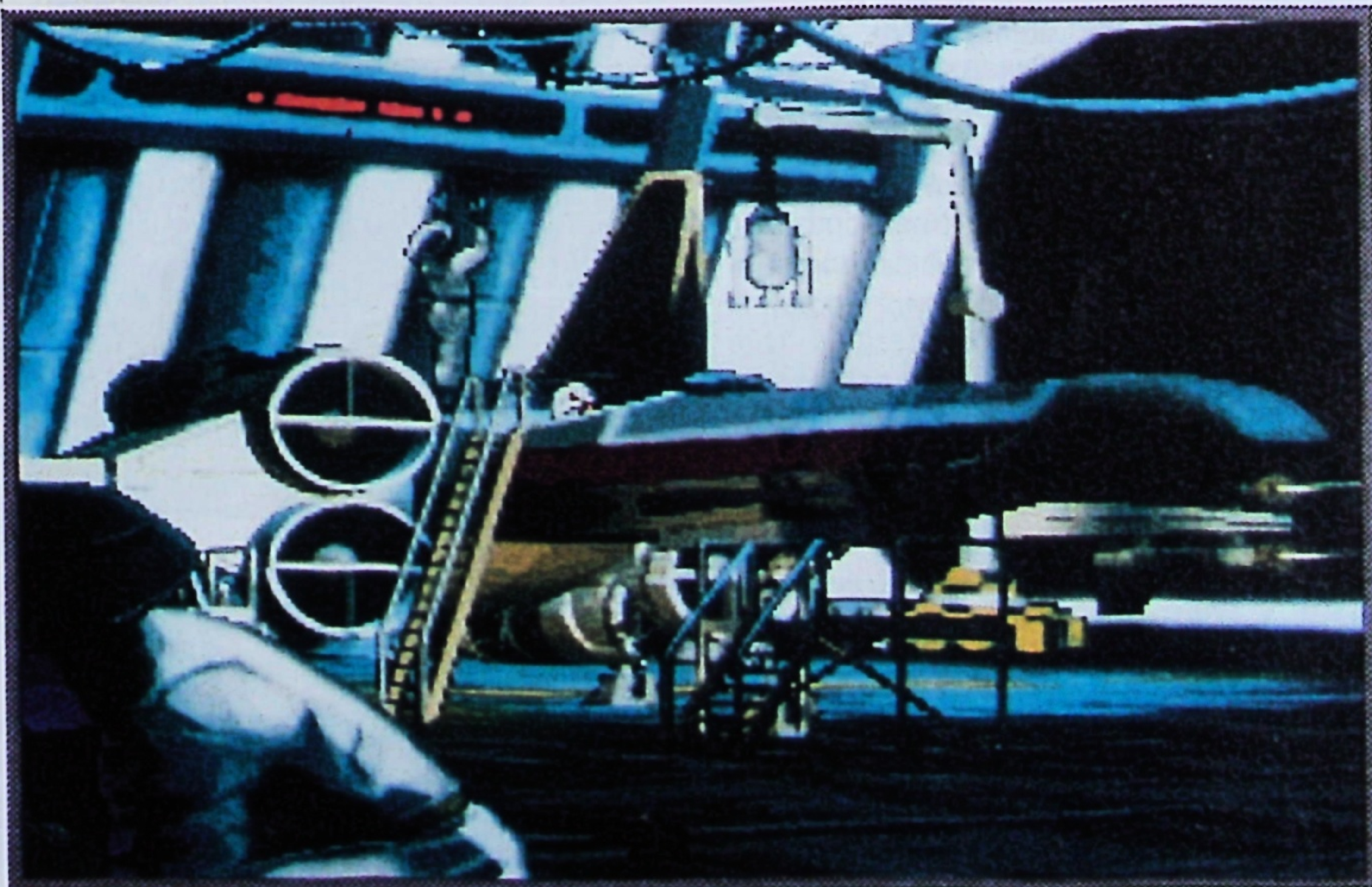
"Het begin van de opstand is aangebroken. De oude republiek is verdwenen. Het senaatschap is opgeheven. De Jedi Knights zijn vernietigt. Tegenover het machtige imperium staat een kleine groep rebellen die tegen deze machtige dictatuur is. Wat zij nodig hebben zijn Starfighter piloten. Wil JIJ hen vergezellen tegen deze tirannie. Kun JIJ een held worden bij de Rebellen."

Een duidelijke tekst die vraagt om beginnende piloten, die de beschikking krijgen over een X-Y- of A-Wing..Alvorens we de lasers gaan bedienen kunnen we eerst genieten van een stevige intro waarbij veel aspecten die ons te wachten staan, reeds aan de orde komen. Grote Sterrenschepen verschijnen op de monitor. Piepkleine Starfighters komen uit één der monden van deze giganten tevoorschijn, waarna ze recht op ons afkomen met een gigantische snelheid. Het geluid van de Starfighter zwelt onnoemelijk aan en het toestel scheurt met een rechte lijn onderaan m'n scherm uit het beeld. De andere twee die achter hem aan zaten volgden eveneens met veel aanzwellend kabaal hun weg. Het eerste testpuntje was al binnen. Het geluid van deze jagers was perfect en precies hetzelfde als in de Star Wars films. Na een uitvoerige intro van gesprekken en het aanvallen van de vijand, kwamen we terecht bij de registratie procedure. Hier kon ik even rustig een paar instellingen veranderen, die mij tijdens de intro nogal stoorden. Zowel volume muziek als de speech zijn bij XWING regelbaar. Dus eerst maar eens de muziek met ruim 75% verlagen en de action en speech geluiden op naar de 100% power. Deze instelling kan ik je aanbevelen. Tijdens de combat hoor je nu zachtjes een achtergrond muziekje, maar bij het vuren van je lasers knallen de oren van je hoofd. Na de registratie via je Starfighter handleiding mag je de wacht passeren en deelnemen aan het geweld.



BESTURING

Je bent nu, na de registratie, in een grote ruimte aangekomen, waarbij je via de muis of stick een keuze kunt maken uit: Tour of Duty of Historical Missions of Ground Training. Een aanbeveling is de training. Klick and go. We verlaten het Moederschip en met Hyperspace verdwijnen we naar de oefenbasis die ergens verstopt zit voor pottekijkers. Tijdens dit vertrek kunnen we genieten van royale animaties, die we, als we er genoeg van hebben genoten, uit kunnen schakelen. We beginnen onze training met een "maze" die bestaat uit 8 levels per Wing. We hebben de keuze uit 3 Wings, waarbij me de X-Wing als eerste wel een aardige keuze leek. Nadat me alles netjes uitgelegd was bevond ik me in de ruimte met het eerste "maze" objekt voor me. Als besturing nam ik hiervoor de stick, later de muis. De maze is een ketting van platvormen met 3 soorten van



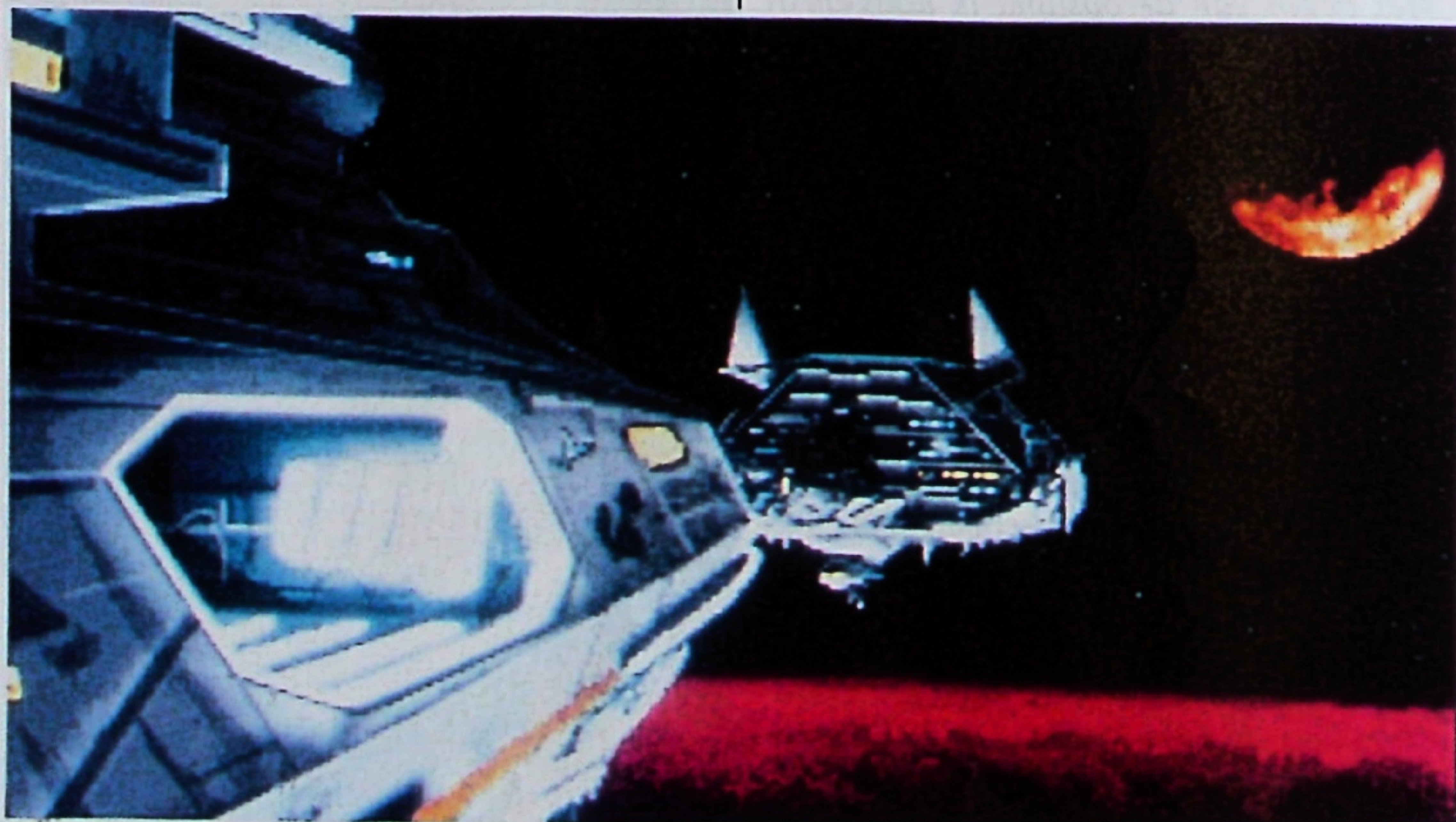


poorten erop. De bedoeling is om precies tussen deze poorten door te glijden. Het volgende platvorm daarachter staat onder een geheel andere hoek en tevens vind je hier een objekt liggen wat kapot geschoten moet worden. Mis je een boog, dan kost dit tijd. Je krijgt n.l maar 8 minuten om ruim 80 platformen te doorkruisen. Met de stick ging het in ieder geval niet zo best. Na enkele minuten kon ik zelfs, door een jengel aan m'n stick, de platformen niet eens meer terugvinden. Met de muis ging het stukken beter. Let wel, dat de muis in "combat" echt NIET aan te bevelen is. Na wat oefenen in de "maze" werd het tijd voor een "Tour of Duty" waarbij de stick gebruikt werd. Hier kan de muis echt niet tegenop. De vijanden waren razendsnel en schenen een betere ervaring te hebben dan deze cadet. Dat mijn stick al heel wat zaken bestuurt had oké, maar dit was het summum van alles. Draaien, wentelen en vuren en nog opletten ook was de eerste vereiste in deze simulator. De stick deed zijn werk prima. Helaas bleek bij Alfred de zaak na een paar minuten in Combat al vast te lopen, terwijl hij met het toetsenbord geen problemen had. Gelukkig heb ik met de stick geen vreemde oorzaken vast mogen stellen.



BEELD, GELUID en SNELHEID

3 zaken die wel een van de belangrijkste rollen spelen in een simulator. Te beginnen bij de grafische aspecten kan ik alleen maar zeggen dat je echt ogen te kort komt. Veel animaties glijden over je beeldscherm. Tot nu toe heb ik nauwelijks starre plaatjes gezien. Alles leeft en beweegt. Aangezien we 3 verschillende Wings hebben, kunnen we genieten van 3 verschillende cockpitten. In ieder geval is elke cockpit duidelijk, overzichtelijk en netjes afgewerkt. We hebben het zicht op een radarscherm waarbij we de vijandelijke toestellen beschreven krijgen. Tevens vinden we de snelheidsmeter en de bewapening. De 2 spiegelradars links en rechts, kunnen we gebruiken om een blik naar achteren te werpen en tevens laat deze de vijandelijke objecten zien. Deze 2 kleine schermpjes zijn van levensbelang tijdens je uit te voeren missie. Natuurlijk hebben we ook nog diverse opties om links achter, boven of rechts voor te kijken. Wat het geluid aangaat, vind ik de muziek tijdens het spel of spelen een beetje irritant. Gelukkig hebben we daar een prima instelling voor, die ik in het voorgaande al beschreven had. De action geluiden zijn smullers en toppers van je welste. Het vuren van lasers of het overvliegen van een vijand gaat samen met uitstekende geluidseffekten. De spraak die regelmatig voorkomt is goed en zeer duidelijk te verstaan. Wat de snelheid van de objecten aangaat, kunnen we niet klagen. Hooguit dat met het verschijnen van een Moederschip er wat kleine schokjes waar te nemen zijn. Tijdens een combat zul je versteld staan van de snelheid van je vijanden. Niks geen schokjes maar snelle vloeiende bewegingen (80386/25Mhz.) die je als Simulator freak zo graag ziet.



Velen hebben op hun machine wel wat extra mb'tjes geplaatst, die meestal voor extended memory (XMS) gebruikt worden. Bij Xwing is dit helaas NIET het geval. Hier moet je een deel van je extended omzetten naar expanded (EMS) geheugen. Doe je dit niet, dan kun je niet genieten van de gesproken tekst en zul je in je cockpit wat beeldbevriezingen krijgen bij het omschakelen naar een ander uitzicht. De beeldbevriezing, die wel kort is maar vervelend, wordt veroorzaakt door het halen van informatie op je HD. De "readme" file geeft o.a. hierover duidelijke informatie. Ook vind je in deze file nog enkele belangrijke opties die niet in de handleiding te vinden zijn.

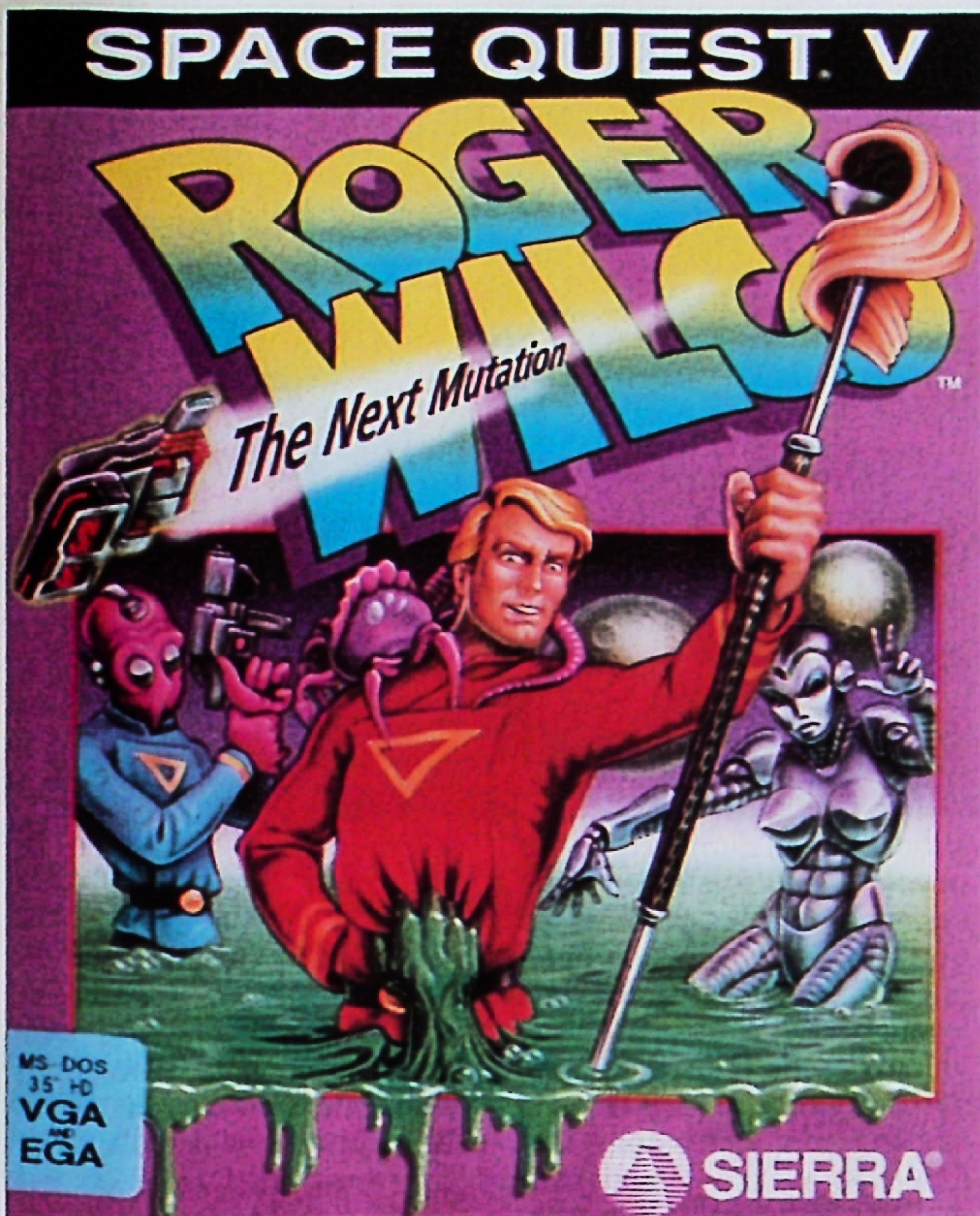
KONKLUSIE

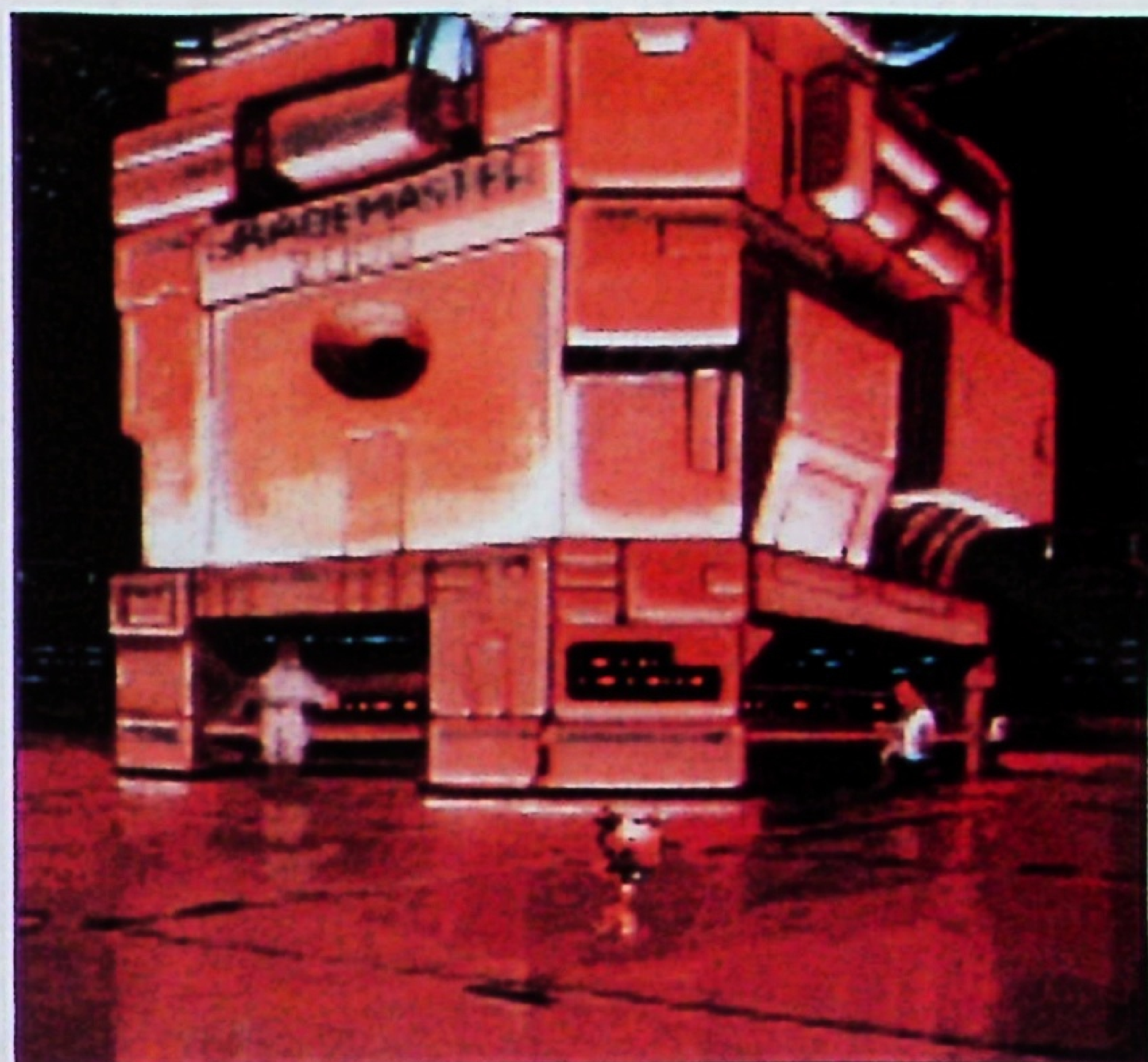
Een prachtige simulator met verschrikkelijk veel animaties, die bijzonder soepel verlopen. Het geluid staat op het hoogste niveau en is een pluim waard voor de makers van X-Wing. De bewering op de doos, dat er digitized moviesound aanwezig is, is dus niet overdreven. De missies zijn in het begin soepel en simpel, maar zodra je ook maar een level verder bent kun je met je lasers je naam inbranden op je helm van de hitte. In ieder geval zul je snel door je protonen zijn. Gelukkig is er een optie om unlimmited wapens bij je te hebben. Wees daar maar blij mee, want anders red je het nooit. Voor Simulator freaks een vette aanrader.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
SIMULATIE:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





Space Quest 5 The Next Mutation

Softwarehuis: Sierra.
PC/AT & compatibles, min.80286, EGA, VGA (Tandy alleen VGA), harddisk.
Diskettes: 3.5"HD.
Keyboard/joystick/muis.
Muziek: PC Speaker, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, Adlib, Soundblaster, Roland MT-32 & compatibles, Tandy 3-voice, IBM PS/1 Audio, Microsoft Windows Sound System, General MIDI.
Geluidseffekten: Soundblaster, Pro Audio Spectrum, Thunderboard, Microsoft Windows Sound System, Disney Sound.
Richtprijs: FL. 139,50

Roger Wilco, de meest geëerde schoonmaker in het heelal, heeft na zijn tijdreis-avontuurtje in SPACE QUEST 4 besloten wat 'nuttigs' te gaan doen: hij meldt zich aan bij het intergalactische leger, Star-Con. Bij gebrek aan beter (daar wordt blijkbaar nog NIET bezuinigd...) wordt Wilco aangenomen en hij begint zijn opleiding op de Star-Con Academie. Zoals degenen die Roger kennen waarschijnlijk al begrepen hebben, bakt hij er traditiegetrouw niets van en al gauw staat Roger op de hele Academie bekend als de grootste mislukkeling sinds de uitvinder van het elektrische scheerapparaat. Binnen de kortste keren ligt Wilco dan ook in de clinch met Captain Quirk (geen spelfout), één van de bestuurders van de Star-Con Academie. Maar ondanks deze problemen weet hij op een ietwat ongeoorloofde wijze toch zijn diploma te halen en... wordt hij tot zijn stomme verbazing bevorderd tot sterreschip-kapitein! De vreugde is echter snel voorbij als hij zijn schip ziet: Captain Quirk blijkt hem een ruimte-vuilnis-ophaler te hebben toegewezen. Daar bovenop komt nog dat zijn bemanning bestaat uit een aantal gedegradeerde Star-Con officieren, die allemaal een (of meestal meerdere) spectaculaire blunder(s) hebben begaan.

Je navigatie-officier heeft het bijvoorbeeld gepresteerd om per ongeluk een Star-Con vlaggeschip tot confetti te schieten en je boordwerktuigkundige repareert computers bij voorkeur met zijn vuisten en een rolletje plakband. En mocht dat laatste niet helpen, dan heeft hij altijd nog zijn drilboor.

Ondanks alles vliegt het schip nog steeds en eenmaal aan het werk komt Roger op een bepaald moment bij een uitgestorven planeet. Na wat onderzoek blijkt dat een firma, Genetix genaamd, biologisch afval op deze planeet heeft gedumpt met het gevolg, dat alle bewoners muteerden tot monsters en uiteindelijk stierven. Roger laat onmiddellijk het Star-Con-hoofdkwartier oproepen en krijgt... de in-gesprek toon en de melding dat er nog 1734935 wachtenden voor hem zijn. Er rest hem dus niets anders dan zelf op onderzoek te gaan. Gewapend met een bezem reist onze held andermaal op WARP-speed door het heelal om als een echte schoonmaker alle vijandelijke troep op te ruimen, onder het motto: "To Boldly Go Where No Man Has Swept The Floor."

The Sanitation Engineer.

Zoals uit het bovenstaande misschien al duidelijk is geworden, is het verhaal totaal absurd en krankzinnige humor is dan ook het hele spel volop aanwezig. Wie daar niet van houdt, kan beter een deel uit de Police Quest-serie kopen, want deze mensen zullen zich enkel ergeren aan dit spel en dat is gezien de huidige prijs van een computerspel toch ietwat zonde. Ook is het spel NIET geschikt voor mensen die niet tegen zelfspot kunnen. Roger (en dus de speler) wordt namelijk constant door iedereen afgekraakt en ben je dus iemand die zich na een cynische opmerking aan jouw adres gedurende twee jaar in een atoomvrije bunker verschuilt voor de rest van de mensheid, dan zou ik je willen aanraden om "Mixed Up Mother Goose" eens uit te proberen en dit spel op de planken te laten staan.

Iedereen die het leuk vindt om te zien hoe een ruimtestation wordt opgeblazen als gevolg van het niet goed lezen van de gebruiksaanwijzing van een zakje gedroogde Ruimte-aapjes, is eigenlijk verplicht om het spel te kopen. En voor science-fiction fans is dit spel helemaal een must, want het spel bevat diverse toespelingen op o.a. Star Trek (je boordwerktuigkundige heet Cliffy) en de onder SF-kenners zeer bekende film '2001-A Space Odyssey'.



Al met al bevat SPACE QUEST 5 meer humor dan de voorgaande delen, iets wat overigens ook wel nodig was, omdat sommige delen zo serieus waren dat het verhaal pijnlijk zwaar op de hand

werd. Gelukkig hebben de makers dat in dit deel ruimschoots goed gemaakt.

The box.

SPACE QUEST 5 wordt geleverd in een flinke doos met daarin behoorlijk veel troep. Naast de handleiding en de vijf diskettes bevat de doos namelijk nog -tig reclamefoldertjes en een exemplaar van de 'Galactic Inquirer'. In dit interstellaire roddelblad vinden we diverse nonsens-artikelen die ongeveer van hetzelfde gehalte zijn als de humor in het spel. Kortom, ook hier weer dolle pret.

The rush and the catch.

Wanneer we het spel opstarten valt een aantal dingen op. Allereerst de relatief geringe grootte van het spel. 8,5 MB mocht 2 jaar terug gigantisch groot zijn, tegenwoordig is een 30 Mb groot spel zoals bijv. 'The lost files of Sherlock Holmes' eerder regel dan uitzondering. Het lijkt er dan ook op dat Sierra het programma wat minder uitgebreid heeft gemaakt om het spel maar zo snel mogelijk te kunnen publiceren en niet nog een deadline te overschrijden. Hiermee doel ik niet op een korter worden van het spelverloop, maar op de opvallende afwezigheid van gedigitaliseerde spraak c.q. animatie-sequences en de minutenlange intro's en einddemo's, zoals we die van Sierra gewend zijn. Want met de intro van KQ6 nog vers in mijn gedachten viel de intro van SQ5 behoorlijk tegen.

Het spel opent met een gevechtsscène waarbij de meldingen van het boordpersoneel als tekstballonnetjes in beeld verschijnen. Misschien dat bij sommige mensen het adrenaline-peil hiervan gaat stijgen, bij mij is dit echter niet het geval. Persoonlijk heb ik liever een 6 Mb grote gefilmde intro, waarbij ruimteschepen over het scherm flitsen en de commando's van het personeel als kanonsschoten over de speakers knallen, maar blijkbaar zat dat er niet in dit keer. Jammer dus. Het is echter nog jammerder dat je na 4 avonden intensief spelen tot de ontdekking moet komen dat de einddemo nog korter is en bestaat uit welgeteld 2 plaatjes en twee buitengewoon LULLIGE (excusez le mot) balkjes tekst, met een boodschap in de trant van: "We'd like to thank you for playing SQ5 and



hope to see you soon again in a waste bin near you". Dat zette toch enigszins een domper op de feestvreugde.

Wat mij betreft had ik liever tot mijn pensioen gewacht en vervolgens onder luid gezucht mijn harddisk vrij gemaakt voor een 30 MB groot spel, waarin wel gebruik wordt gemaakt van de hedendaagse video- en geluidstechnieken dan nu een spel te moeten recenseren waarin intro en einddemo toch duidelijk veel mooier hadden kunnen worden uitgewerkt.

Hallo, daar zijn we weer!

En voor de (zucht!) zoveelste keer is ook dit spel weer niet netjes afgewerkt. Sierra begint het echter te leren, want ik heb dit keer slechts één bug kunnen ontdekken. De video-controle is niet helemaal netjes geprogrammeerd, wat ervoor zorgt dat Roger af en toe begint te knipperen als een vers vernield verkeerslicht. Volgende keer dus ook graag DIT soort foutjes eruit halen, bitte.

Moeilijkheidsgraad.

SPACE QUEST 5 is van een gemiddelde moeilijkheidsgraad. Ervaren Sierra-isten zullen dit spel net als ik in notime uitgespeeld hebben, maar voor beginners is dit spel waarschijnlijk een hele kluif en derhalve een aanrader. Zo kunnen ook zij het heerlijke gevoel van frustratie leren kennen dat je krijgt als je na een lange dag proberen om 5 uur 's nachts ('s ochtends?) uit kwaadheid je monitor bijna vernielt en de resterende uren van de nacht probeert te gaan slapen, om vervolgens om 6:30 weer wakker te schrikken met het idee dat je de oplossing hebt, waarna je er rond 8:30 achter komt dat je én te laat bent voor je werk (school) én de oplossing nog steeds niet hebt gevonden. (Waarop de PC meestal van 3-hoog het raam uit wordt geknikkerd) Maar ook voor dit spel geldt weer wat eigenlijk voor alle Sierra's geldt: onderzoek consequent alles en je kunt eigenlijk niet vast komen te zitten.

Beeld en geluid.

Het beeld wijkt iets af van wat we normaal van Sierra gewend zijn: bij close-ups en sommige dialoogscènes wordt gebruik gemaakt van graphics in cartoon-stijl. De overige beelden zijn wederom van de gebruikelijke hoge Sierra-kwaliteit. De muziek is ditmaal verzorgd door een componist, die ik nog niet eerder bij Sierraspellen ben tegengekomen en persoonlijk heb ik geen behoefte aan een herhaling. Buiten enige -zeer geslaagde- arrangementen van oude Sierramelodieën is de muziek in het begin weliswaar aardig om te horen, maar wordt deze op den duur behoorlijk afgezaagd. Wel van zeer goede kwaliteit zijn de geluidseffekten, waarbij Sierra het ook nog gepresteerd heeft om zelfs hierin grappen te verwerken. Complimenten dus voor Tim Clarke.



Konklusie.

Dit spel zal ongetwijfeld (en terecht) het zoveelste kassucces worden van Sierra. Dat ik toch wat kanttekeningen plaats bij sommige punten van dit spel heeft alles te maken met het feit dat (hoe goed dit spel ook is) bepaalde gedeeltes mooier uitgewerkt hadden kunnen worden. Wat voor een ander softwarehuis uiterste inspanning kost en derhalve een grote prestatie is, is voor Sierra door haar grote ervaring een peuleschil. Daarom ben ik wat kritischer tegenover Sierra dan ik tegenover een ander softwarehuis zou zijn als het dit spel had uitgebracht. Want zeker in vergelijking met KQ6 ontkom ik niet aan de konklusie dat dit beter had gekund. Maar ondanks deze schaduwzijde is dit spel een absolute aanrader. In Software Gids 17 vroeg ik mij af, of Space Quest 5 de vergelijking met Rex Nebular zou kunnen doorstaan. Het antwoord hierop moge duidelijk zijn: ja. Voor alle SF-fans en adventure-fanaten geldt: een verplichte aanschaf. May the Farce be with you.

Arjan Dasselaar.

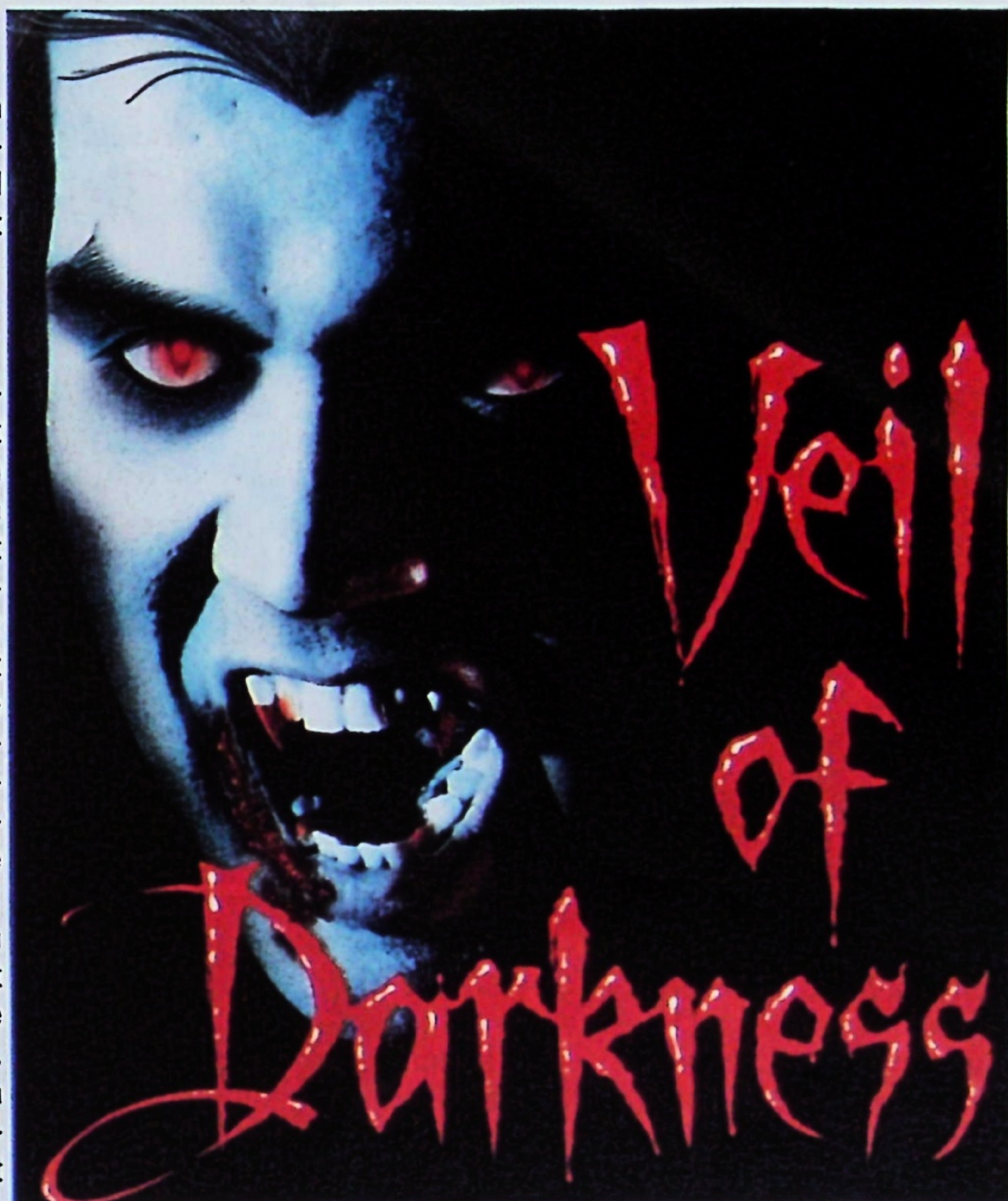
BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

IF YOU WANT BLOOD..........

VEIL OF DARKNESS

Softwarehuis: S.S.I.
Minimaal AT 80286.
Vereist: harddisk + 3.5"HD diskdrive.
Min. 640Kb. en VGA.
Adlib, Sound Blaster, Roland.
Richtprijs: FL. 108,=



Een vrachtvliegtuigje stort neer in een vallei ergens in het Oosten van Europa en de piloot wordt gered door inwoners van een naburig dorpje. Als hij bijkomt in het huis van ene Kirill wordt hem verteld, dat hij de verpersoonlijking is van een eeuwenoude voorspelling. De enige manier om de vallei ooit te verlaten is het laten uitkomen van "The Prophecy".
Dit is zeer beknopt de strekking van dit horroradventure, waarvoor de makers alle denkbare elementen uit dit genre bij elkaar hebben geraapt (de enige, die ik niet ben tegengekomen is Frankenstein). Het gebied wordt geteisterd door de kwade invloeden van Kairn, Prins der Duisternis, die in de 17e eeuw door familie-omstandigheden van een aardige jongen veranderde in een bloeddorstige vampier. Zijn aanwezigheid veroorzaakt vreemde ziektes en andere onverklaarbare verschijnselen onder de inwoners van het gebied. Een waar leger van weerwolven, geesten, zombies, banshees enz. enz. zorgt er verder voor, dat vrijwel niemand nog op een natuurlijke manier aan zijn eind komt.

LIFT THE VEIL OF DARKNESS AND ENCOUNTER THE NEW FACE OF HORROR!

In de goed verzorgde handleiding kun je tot in de meest lugubere details lezen hoe het zover gekomen is met Kairn. Verder dient dit boekwerkje alleen maar voor de beveiliging (telkens 5 portretjes invoeren van een bepaalde pagina), want de bediening van het spel is zeer simpel. Dat merk je meteen al in de slaapkamer van huize Kirill tijdens de eerste conversatie met Deidre, Kirill's dochter. Als je de cursor op dit figuurtje plaatst, verschijnt er een tekstballon en kan het gesprek beginnen. Driekwart van het scherm wordt ingenomen door (in dit geval) de kamer, waar je schuin van bovenaf op neerkijkt. De onderste helft van het scherm is gereserveerd voor het portret van onze blonde held en de inventaris. Voor meer details kun je het scherm op en neer schuiven door middel van de muis of het toetsenbord.

KEYWORD

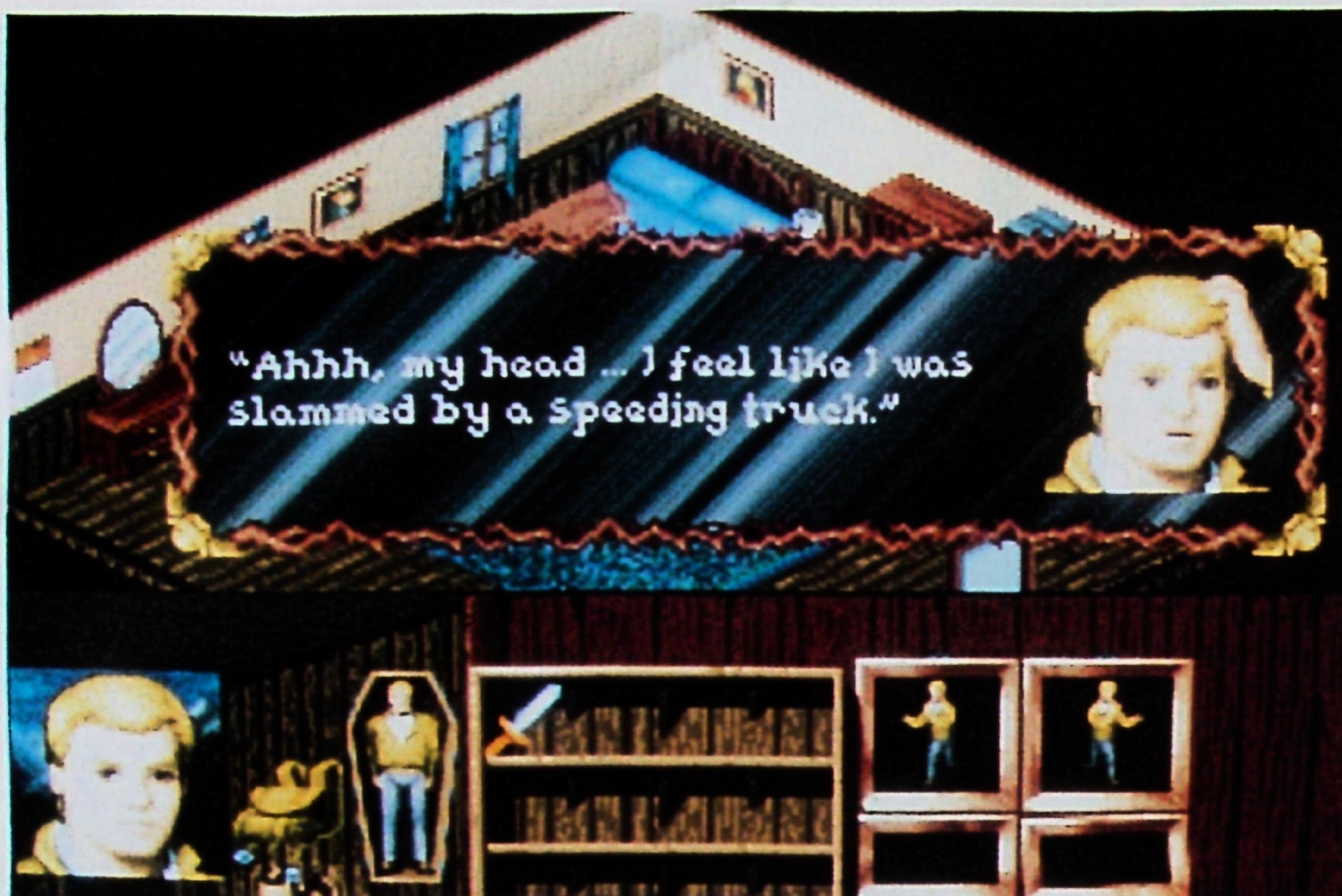
Op grafisch en muzikaal gebied is dit spel geheel van deze tijd, maar één aspect gaf mij het gevoel jaren teruggezet te worden: het gebruik van het "keyword". Voor de liefhebbers van tekstadventures waarschijnlijk het toppunt van opperste gelukzaligheid, voor anderen een garantie voor het muurvast komen te zitten in een spel. Op de doos van VEIL OF DARKNESS staat dat de speelduur 50+ uur is en die "plus" is helemaal afhankelijk van je oplettendheid en het juiste gebruik van de trefwoorden.
Dit adventure speelt zich af in "real-time-mode" en dat houdt in, dat elke handeling die voor het spelverloop van belang is de (spel)klok enkele minuten verder laat tikken. In die tijd vinden er gebeurtenissen plaats en kan een gesprek met één van de figuranten een andere wending nemen dan voorheen. Het duidelijkst komt dit tot uiting in de herberg "The Severed Head" in dorp 1, waar de roddels van de dorpsbewoners telkens verschillen.
Elk personage in dit spel heeft een verhaal te vertellen, dat aanwijzingen bevat om verder te komen. Sommige trefwoorden worden tijdens het gesprek opgegeven, maar andere moet je zelf zien te achterhalen uit conversaties of bijvoorbeeld uit een boek.
Er is geen woordenlijst in het spel opgenomen of een andere manier om de trefwoorden te onthouden, dus dat moet handmatig gebeuren. Wel is er een printoptie aanwezig om gesprekken met NPC's (Non Player Characters) op papier te zetten. Tevens bevat het spel de mogelijkheid een print te maken van de doolhoven, maar daarvoor moet je printer aangepast worden (grafische mode). Deze "mazes" zijn overigens erg eenvoudig en bovendien voorzien van "auto-mapping", zodat ik het persoonlijk overbodig vond om ze ook nog eens op papier te zetten.





DE VOORSPELLING

Na het succesvol uitvoeren van je eerste opdracht krijg je van Kirill het papier, waarop "The Prophecy" te lezen is. Dit wordt ook als zodanig op je scherm afgebeeld en wanneer je het aanklikt, krijg je een uitvergroting te zien. De eerste twee regels vervagen meteen ten teken dat dit deel van de voorspelling al uitgekomen is. Uit de rest van de regels kun je opmaken



wat je opdrachten zijn en hoever je in het spel gevorderd bent.



Na de eerste dag hoor je van de stamgasten van "The Severed Head" iets over gebeurtenissen en personen buiten het dorp en verschijnt er een landkaart op het scherm, waarop in eerste instantie alleen het dorp en een nabijgelegen boerderij te zien zijn. Tijdens het spelverloop komen er echter steeds meer lokaties bij. Door het aanklikken van de landkaart kun je een veld altijd verlaten (behalve als je in een dungeon rondloopt) en dat is bijvoorbeeld tijdens een gevecht wel makkelijk.



Je eerste gevecht moet je leveren tegen wolven, die zich ophouden bij de plaats waar je vliegtuig neergestort is. Voor deze vijanden heb je geen specifiek wapen nodig, hetgeen wel geldt voor de geesten, ondoden en vampieren om er maar een paar te noemen. De vrouwelijke vampieren kunnen bijvoorbeeld alleen met flesjes wijwater bestreden worden, die je kunt kopen in het klooster.

Als je gewond raakt, is dat te zien op de afbeelding van je held naast zijn portret. Vanaf de voeten verandert het lichaam in een skelet en als het hoofd eenmaal een kale schedel is geworden, is er geen redden meer aan. Later vind je iemand met genezende krachten, die je binnen de kortste keren weer kan oplappen en nog gratis ook! Voor andere diensten van NPC's moet wel betaald worden, dus wees zuinig op de zilveren muntstukken die je regelmatig kunt vinden.



TIPJE VAN DE SLUIER

In dit spel moet je dus zeer nauwgezet de teksten bijhouden en letterlijk geen woord missen van wat er medegedeeld wordt. De opdrachten van de voorspelling hoeven ook niet in een bepaalde volgorde opgelost te worden. Je hebt daarom kans, dat je -zonder het te weten- al een voorwerp o.i.d. hebt gevonden, dat tot de oplossing van een raadsel kan leiden. Een voorbeeld:

In één van de grotten kom je bij het duivelsboek Agrippa, dat je vraagt een sleutel te halen in Kairn's fort. In ruil voor de bevrijding van het boek, geeft Agrippa je de werkelijke naam van Kairn, die je moet uitspreken tijdens het eindgevecht. Ben je nu toevallig al in het fort geweest en reeds in het bezit van de sleutel, dan roept het boek: "Ha, je hebt de sleutel. Bevrijd me!" en mis je het hele verhaal over het eindgevecht. Je krijgt de naam wel op, maar in dat geval weet je niet waar die voor nodig is. Slordig en een reden temeer om vaak te saven onder verschillende namen.

DANGER MOUSE

In het kader van de "makkelijke" besturing door middel van de muis hier even een waarschuwing voor mensen met zwakke arm- en schouderspieren. De eerste avond heb ik dit spel alleen met muis zitten spelen, waarbij de linker muisknop constant ingedrukt moet worden om de hoofdpersoon te verplaatsen. Hierdoor worden de spieren in de schouder continu gespannen, waardoor overbelasting kan ontstaan. Mijn (pijnlijke) ervaring is, dat je beter de muis en de cursortoetsen afwisselend kunt gebruiken, zodat er wat meer beweging in je handen zit.

KONKLUSIE

VEIL OF DARKNESS is een aardige kruising tussen RPG, grafisch- en tekstadventure, dat volgens de makers niet geschikt is voor al te jeugdige spelers. De graphics en animaties zien er leuk uit en de achtergrondmuziekjes zijn per lokatie verschillend. Na verloop van tijd kan deze "sfeermuziek" wel wat gaan irriteren, maar het valt eigenlijk nauwelijks op als je hem uitzet. Temeer omdat er haast geen gebruik wordt gemaakt van geluidseffekten.

Ten aanzien van het werken met sleutelwoorden moet ieder voor zich uitmaken of dit een bezwaar is.

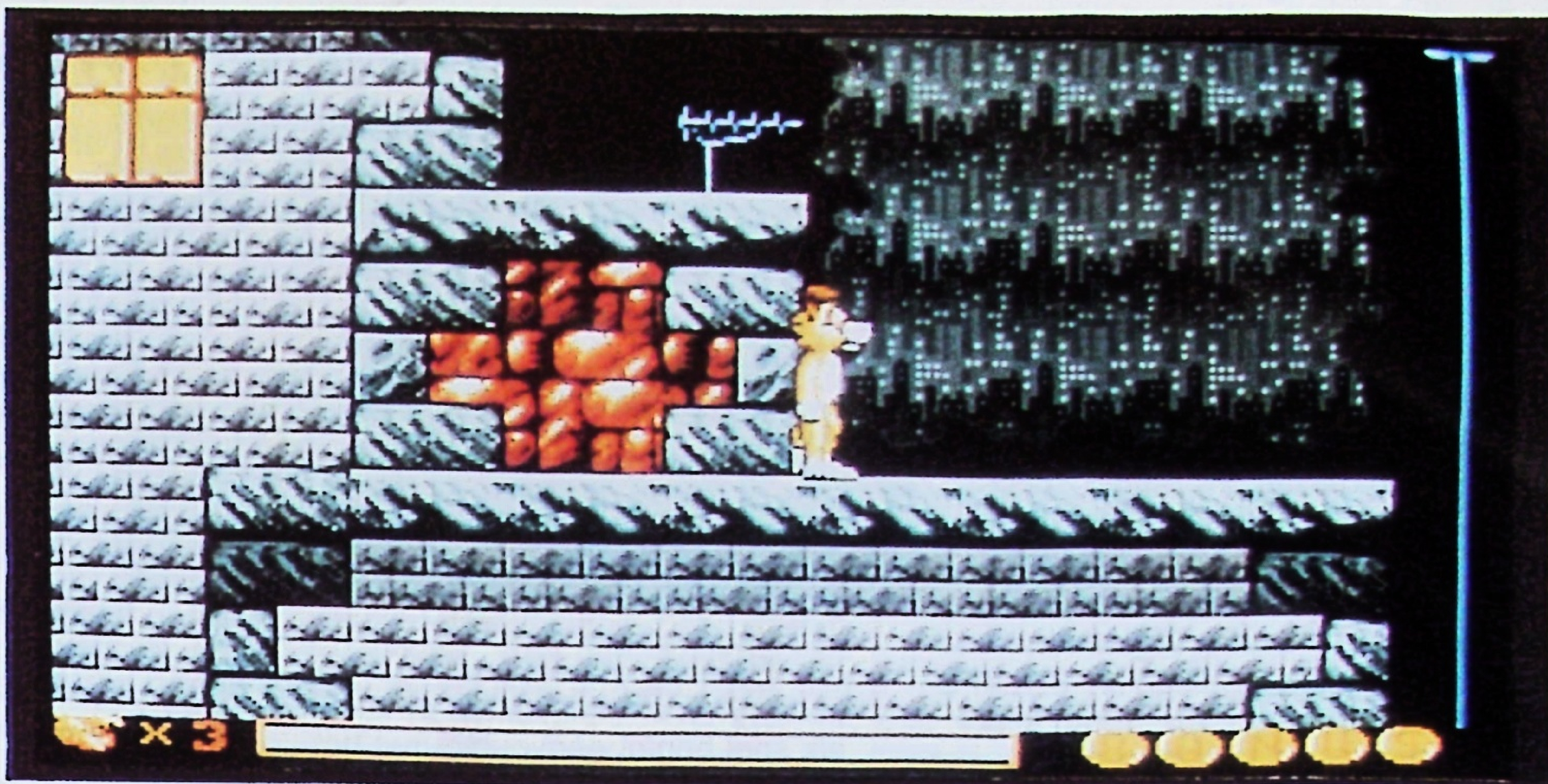
Jocelyn.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

SLEEPWALKER

Softwarehuis: Ocean.
AT & compatibles, min. 12 MHz.80286, min.575kb., harddisk, VGA.
Joystick/keyboard.
Adlib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,50 (Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST).



SLEEPWALKER is een behendigheidsspel, waarin de hoofdrol wordt gespeeld door de hond Ralph, die zijn jonge baasje Lee moet beschermen. Lee is een slaapwandelaar, die 's nachts al slapend door het stadje Kipsville dwaalt en zoals bekend mogen slaapwandelaars onder geen voorwaarde abrupt uit hun slaap gewekt worden. Aan Ralph dus de taak obstakels uit de weg te ruimen, Lee naar boven te schoppen als hij een verdieping hoger moet gaan lopen, als levende brug te fungeren, wanneer er een gat opduikt enz. enz. Als "superhond" deinst Ralph nergens voor terug om zijn baasje weer veilig in zijn bed te krijgen.
Er zijn 6 normale levels, waarin je door het besturen van Ralph kunt proberen de uitgang te bereiken. Aan de "sleepbar" kun je zien of Lee in een diepe of lichte slaap is. Als de balk verdwenen is, is Lee wakker geworden en moet je het opnieuw proberen.
Er zijn onderweg allerlei hulpmiddelen te vinden, waarmee Ralph en/of Lee extra vaardigheden en bonussen krijgen. Door het verzamelen van ballonnen kun je bovendien nog in bonuslevels komen, waar Ralph door het oprapen van nog meer ballonnen extra levens kan krijgen. Door middel van een soort rebussen, die met behulp van ikonen worden samengesteld, wacht je -na het juist oplossen ervan- aan het eind van het spel nog een verrassing!

KONKLUSIE

SLEEPWALKER is een leuk, niet al te snel behendigheidsspel, waarbij sluwheid en reaktievermogen belangrijker zijn dan vechten. Ralph heeft wel een knuppel bij zich, waarmee hij belagers bij zijn baasje weg kan houden, dus helemaal geweldloos is dit spel nu ook weer niet.
Tekeningen, scrolling en bediening van de figuurtjes (getest met keyboard) zijn van een hoge kwaliteit. Het geluid via Adlib of Soundblaster kaart moet bij het opstarten apart opgegeven worden (read.me lezen!). Tijdens het spelen zijn er alleen geluidseffekten te horen, bij het introotje ook spraak en muziek. Wie alleen de PC speakers tot zijn/haar beschikking heeft, hoort helaas helemaal niets.
Voor de liefhebbers van dit genre een origineel alternatief met een redelijke prijs.

Jocelyn.

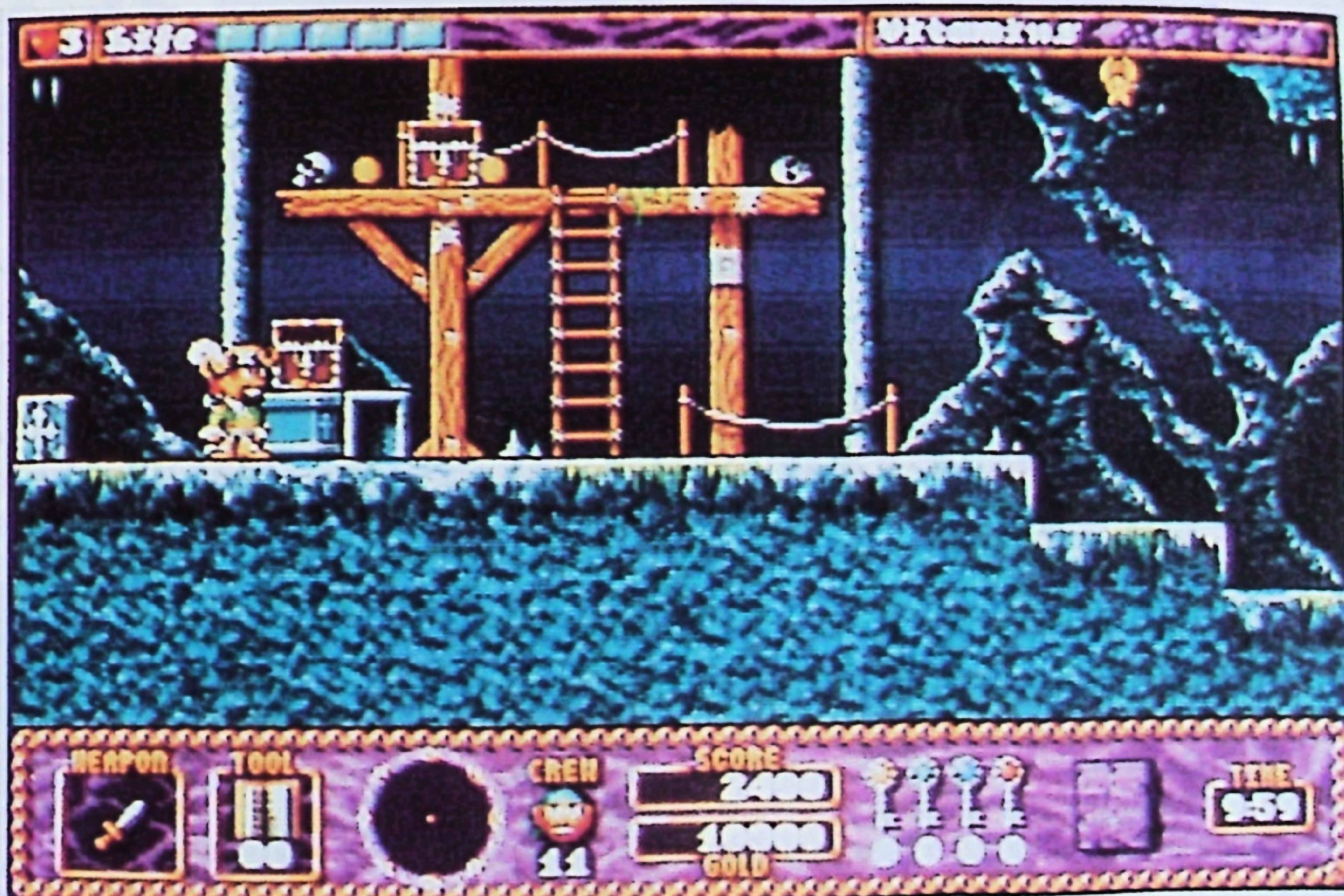
BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

PREVIEW

TRAPS 'n' TREASURES

Softwarehuis: Starbyte.
Amiga 1Mb.
Joystick in poort 2.
Ook gepland voor MS-DOS en Super NES.



Het Duitse softwarehuis Starbyte verblijdde ons de afgelopen maand met enige recensie-exemplaren van hun nieuw uit te brengen produkten, waaronder dit klassieke "klim- en klauterspel". De hoofdpersoon is een scheepskapitein, die schipbreuk lijdt in de buurt van het Duivelseiland, dat hij gedurende level 1 zwemmend moet zien te bereiken. Springend over platforms en duikend onder water -waarbij de zeebewoners vermeden dienen te worden- kun je geld en delen van een schatkaart verzamelen. Met de geldstukken kun je bij het onvermijdelijke "shoppie" wapens, een kompas, een eerstehulp pakket en andere materialen kopen. Onderweg moet je ook nog leden van je bemanning bevrijden, die door de bewoners van het eiland gevangen genomen zijn en natuurlijk gevechten leveren met horden tegenstanders. Als je alle delen van de kaart bij elkaar hebt, krijg je toegang tot de verborgen schatkamer, waar de diamanten zo uit de lucht gegrepen kunnen worden.
Elk van de 4 zeer uitgebreide levels kan apart gespeeld worden door middel van het invoeren van een wachtwoord na het opstarten van het spel. Bovendien bevat het programma ook nog de nodige bonusvelden.
Grafische uitvoering, muziek, geluidseffekten en scrolling zijn -op de Amiga- zeer goed en het spel lijkt niet al te moeilijk; het recensie-exemplaar was extra makkelijk want met een lijstje van Starbyte erbij kon ik cheaten bij het leven, zodat ik binnen een uur alle velden bekeken had. Het leven van een professional is soms hard......
TRAPS 'n' TREASURES is zeker een aanrader in dit genre, maar ik ben benieuwd of het überhaupt in Nederland op de markt zal worden gebracht. Zo niet, dan zit er niks anders op dan een softwareleverancier in Duitsland op te zoeken en via een Eurocheque of creditcard te bestellen.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	?
PRIJS:	?

The Modern Version Of The Award Winning Classic

EMPIRE Deluxe
Softwarehuis: New World Computing.
AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., EGA, VGA, SVGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1-6.
Diskettes: 3.5"HD.
Geluidseffekten: PC-speaker, AdLib Gold, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox (Sound Master 1/2, Speech Thing, Voice Master), Tandy (SL, TL, TX, EX, HX, SX, PCjr), Disney Sound, Echo 2, Media Master, Lantastic, BigMouth.
Muziek: PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, Adlib, Soundblaster, Pro Audio Spectrum, Tandy.
Richtprijs: FL. 119,=



Het programma ondersteunt extended of expanded (EMS) geheugen. Is dit niet aanwezig, dan is meer ruimte op de harddisk nodig (standaard 4Mb., zonder extra geheugen 5Mb.). Van het werkgeheugen moet min. 585Kb. vrij zijn. Max. 4 spelers kunnen via een (nul)modem spelen (baudrate 300 t/m 19200). Via een netwerk (NETBIOS) kunnen 6 spelers (mensen of computerpartijen) aan het spel deelnemen.
Er is een speciale optie voor spelen via de post. Daartoe bewaart het programma alle zetten die je vervolgens op disk via de post of een BBS naar een andere deelnemer kunt sturen.
Grafisch is het spel instelbaar met 16 kleuren van 640x200 t/m 800x600 en met 256 kleuren tussen 320x200 en 640x480. Deze beeldinstellingen kunnen ook nog tijdens het spelen veranderd worden!

HET SPEL

EMPIRE DELUXE is een oorlogsstrategiespel, waarbij het slagveld een gefingeerde wereld is. Om het spel zo boeiend mogelijk te maken, kunnen niet alleen diverse partijen (mens of computer) tegen elkaar spelen, maar zijn allerlei instelbare opties in het programma opgenomen. Zo kun je kiezen uit 3 levels die voornamelijk de grootte van de kaart bepalen. De computerpartijen hebben 3 moeilijkheidsgraden. Bij het instellen van de partijen kunnen voor onderdelen van het spel handicaps opgegeven worden, zodat een doorgewinterde speler toch een leuke partij kan spelen tegen een beginner. Handicaps kunnen ook aan de computerpartijen worden gegeven.
Slechts één speler 'beheerst' het programma en stelt alle opties in. Tijdens het spel kunnen de deelnemers met elkaar communiceren via een tekstregel die verzonden kan worden. De computerpartijen spelen allen heel verschillend; ook als ze geen handicaps opkrijgen.

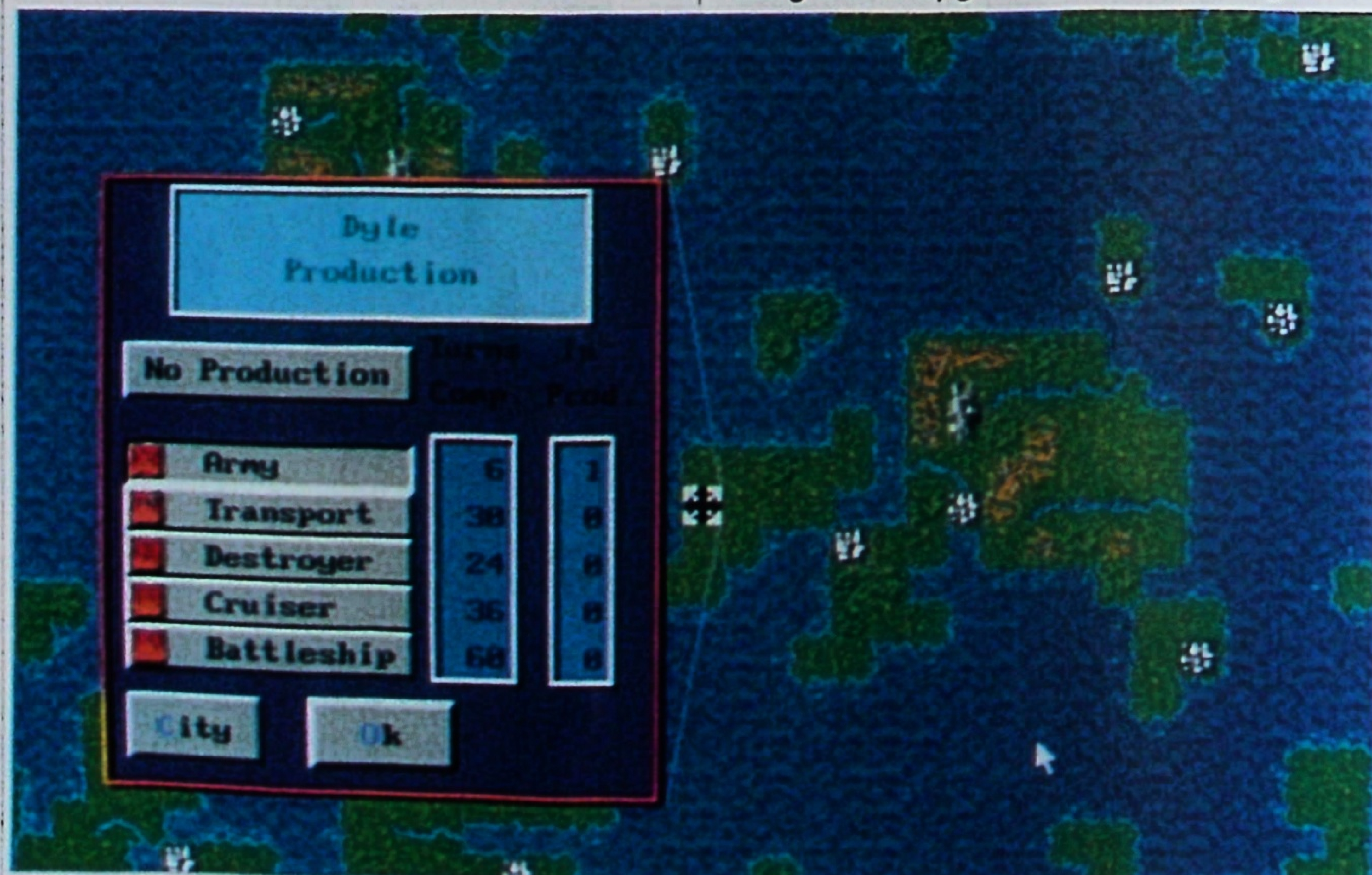
Elk spel begint met een overzichtskaart ('at random' gegenereerd, dus altijd een andere indeling), waarop elke partij één stad in handen heeft. De rest van de steden is neutraal. Bij het laagste level overzie je de gehele kaart, maar in hogere levels is de kaart zwart en moet je deze eerst verkennen. De partijen zitten meestal een flink eind uit elkaar op de kaart, dus elk spel begint eenvoudig met het aanmaken van de eerste legers en het veroveren van enkele dichtbij gelegen neutrale steden. Is de direkte omgeving in handen, dan kun je d.m.v. in- en uitzoomen en scrollen over de rest van de kaart gaan zoeken naar vijanden of te veroveren lokaties. De landen zijn klein en omgeven door veel water, zodat reeds na een half uurtje spelen de hulp ingeroepen moet worden van schepen of vliegtuigen. Het laten bouwen van deze grote objecten kost veel tijd, maar langzamerhand kunnen we onze troepen toch naar andere landen verplaatsen.
Uiteindelijk (na vele uren) komen we toch waar we moeten zijn: alle neutrale steden zijn veroverd, alle partijen hebben (hopelijk) goede offensieve en defensieve machten opgebouwd en kunnen nu elkaar te lijf gaan. Vanaf nu wordt het programma erg boeiend, maar ook lastig en moet je heel wat tijd uittrekken om vorderingen te maken.
Zijn we na vele lange nachten opgeklommen tot experts die tegen 'advanced' computertegenstanders spelen, dan kunnen we de scenario-editor gaan gebruiken. Nu kunnen we zelf werelden gaan opbouwen met allerlei opties om het spel extra ingewikkeld te maken; zover ben je echter voorlopig nog niet.
Op het land hebben we de beschikking over max. 2 soorten legers, op zee kunnen we uit de voeten met 6 type schepen en in de lucht kunnen we beschikken over twee soorten vliegtuigen, waarvoor we wel eerst vliegvelden moeten aanleggen. Afhankelijk van het type leger of transportmiddel is het aantal verplaatsingen per speelbeurt verschillend. Het eenvoudigste leger kan in 1 beurt slechts 1 lokatie verplaatst worden, maar een bommenwerper kan 4 posities opschuiven, een jachtvliegtuig 6 en b.v. een slagschip 2. Doelen kunnen dus vooraf beschoten en gebombardeerd worden.

BEELD EN GELUID

Bij veel soortgelijke strategiespellen komen beeld en geluid er nogal bekaaid van af. Bij dit spel hebben de makers er alles aan gedaan om het geheel zo aantrekkelijk mogelijk te maken en eigenlijk hadden we van dit softwarehuis niets anders verwacht. Zeer veel schermresoluties, soepele scrolling, veel details bij het inzoomen op lokaties, animaties bij het aanklikken van een unit en uitstekende pull-down menu's. De besturing kan met muis, keyboard of beiden.
Nu eens niet alleen een intro-muziekje en wat bliepjes, maar schitterende geluiden (ontploffingen, fluitende kogels, geweervuur etc.) bij alle DAC-kaarten zoals de Soundblaster. Elke speler heeft z'n eigen herkenningsmelodie, zodat je ook weet dat je aan de beurt bent als je even niet voor het scherm zit.

SPELKWALITEIT

De spelkwaliteit is subliem en de diverse opties maken het spel geschikt voor zowel beginners als voor gevorderden. Het eenvoudigste level heeft een vaste landkaart en de spelers hebben nog niet de beschikking over alle legereenheden. Het hoogste level gaat vergezeld van een fikse kaart, waarop je goed moet uitkijken naar alle bewegingen die de vijand maakt. In de hogere levels kan het formaat van het gebied echter wel verkleind worden. Het zal duidelijk zijn dat het scherm wat traag wordt opgebouwd in de hoogste re-



soluties, maar door de mogelijkheid om over te schakelen naar andere resoluties (ook tijdens het spel!) kunnen bezitters van wat tragere machines hiermee de beeldsnelheid makkelijk aanpassen.
Leuk is de optie om de zetten op disk op te slaan om zodoende partijen uit te wisselen met spelers, die geen modem of netwerk hebben. Deze optie is uiteraard ideaal voor diegenen die geen haast hebben en/of een hoge telefoonrekening willen voorkomen.

KONKLUSIE

Er zijn het afgelopen jaar diverse spellen in dit genre verschenen, die ook al voorzien waren van wat betere beeldkwaliteit en goed geluid. Dit spel is echter nog een klasse beter vanwege de vele opties en de gelegenheid om met meerdere personen en/of computertegenstanders te spelen. Met de diverse grafische modes maakt het programma uitstekend gebruik van de mogelijkheden van de huidige (S)VGA kaarten.
De handleiding gaat uitvoerig in op de diverse spelmogelijkheden en bevat een apart hoofdstuk om, stap voor stap, met het spel kennis te maken.
EMPIRE DELUXE is in alle opzichten geslaagd en alleen de doorgewinterde wargame-specialist zal het misschien iets te eenvoudig vinden. Voor Jan Soldaat is dit een zeer aantrekkelijk aanwinst die niet snel zal vervelen.
Vergelijkbare titels?... THE PERFECT GENERAL, THE LOST ADMIRAL, WARLORDS en uiteraard RISK, maar dan mooier en veel uitgebreider.
Bij mij zit het programma voorlopig wel tijdje op de harddisk.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

En nog een keer... maar nu iets hoger

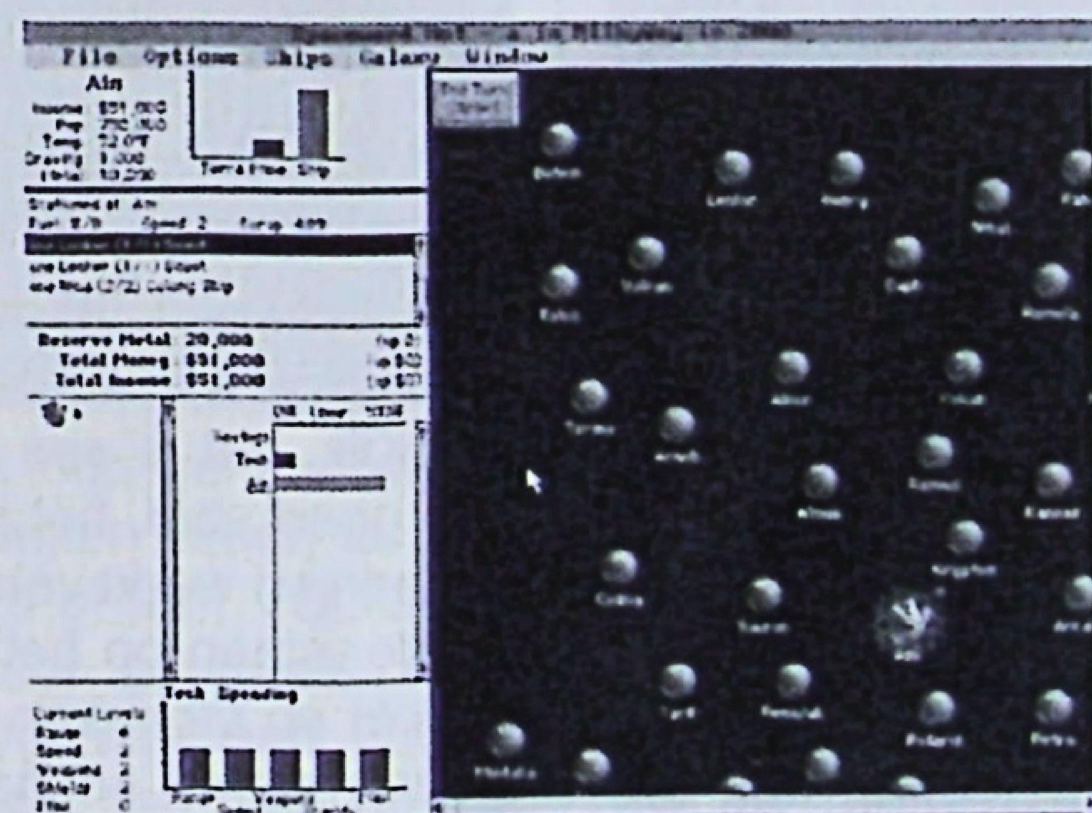


SPACEWARD HO!
Softwarehuis: New World Computing.
AT & compatibles, min. 640Kb., min. 530Kb. Extended of Expanded geheugen, Hercules, EGA, VGA, SVGA (VESA compatible), harddisk (3,5Mb.), muis.
Aantal spelers: 1-20.
Diskettes: 3.5"HD + 5.25"HD.
Geluid: PC-speaker, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox (Sound Master, Speech Thing, Voice Master), Digispeech, ATI SterioFX, Tandy (SL, TL, TX, EX), Disney Sound, Echo 2, Media Master.
Richtprijs: FL. 139,50

Van hetzelfde softwarehuis een vrijwel gelijk programma, maar nu toegespitst op netwerken, zodat max. 20 partijen aan het spel deel kunnen nemen. Niet op land, zoals bij EMPIRE DELUXE, maar in de ruimte moeten we nu elkaar het leven zuur maken. Met behulp van fighters en transportschepen kunnen we planeten bezoeken, ontginnen, 'formatten' (bewoonbaar maken) en evt. kolonialiseren. Kom je elkaar tegen tijdens zo'n bezoek, dan volgt een gevecht en de winnaar wordt de nieuwe eigenaar van de planeet. Ook hier is weer 1 speler de regisseur, die verantwoordelijk is voor de diverse keuzes en instellingen; speciale opties (zoals handicaps of specialiteiten) zijn niet mogelijk. Er zijn 10 soorten sterrenstelsels van 5 verschillende afmetingen, 3 moeilijkheidsgraden voor de computerpartijen en 5 levels voor de personen. Het spel ondersteunt Hercules, EGA 640x350, VGA 640x480 en SVGA van 640x480 t/m 1024x768. Deze laatste instelling is alleen bruikbaar op een 17-inch monitor (of groter). Op een 14- inch wordt het allemaal te klein.

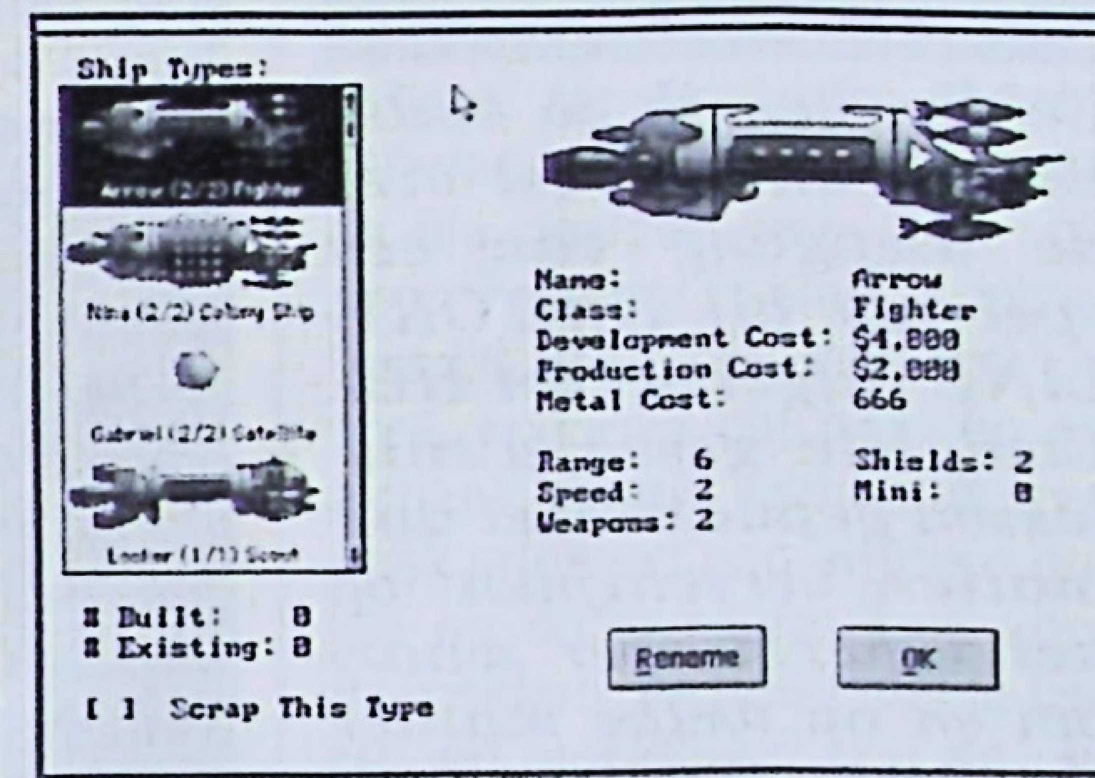
WAT NIET KAN...

De eerste blunder komen we tegen als we het pakket willen installeren. Ondanks alle beweringen en instrukties in de handleiding kan het spel niet onder Windows geïnstalleerd worden, daar de hiervoor benodigde programmatuur ontbreekt op beide diskettenformaten. Netwerken onder Windows vallen dus ook af. Onder DOS kunnen we wel spelen, maar het pakket ondersteunt geen modems, dus òf alleen spelen tegen één of meerdere computerpartijen òf met meerdere personen achter één en dezelfde computer. Muziek ontbreekt en het spel produceert sporadisch wat (stem)geluidjes. De grafische weergave moet vooraf gekozen worden en kan in het spel zelf niet veranderd worden. Wijzigingen moet je met een apart installatieprogramma opgeven. Een editor ontbreekt eveneens en vergroten of verkleinen van de gebieden is ook niet mogelijk.



SPELKWALITEIT

In eerste instantie snapte ik geen malle joystick van dit spel omdat ik allerlei -bij dit speltype min of meer gebruikelijke- handelingen niet kon plegen. Later bleek dat dit allemaal niet nodig is, want het programma doet vele zaken automatisch (troepen op transportschepen plaatsen, planeten ontginnen etc.) zonder dat je daarvoor opdracht hoeft te geven. Zo mis je wel veel van de eigen inbreng, die bij soortgelijke programma's het spel sterk kunnen beïnvloeden. Ergens is dit wel begrijpelijk, want als 20 partijen hun hoofd moeten breken over dergelijke zaken wordt de wachttijd tussen de beurten wel heel erg lang.
Het speelveld is slechts een onderdeel van het gehele scherm dat vol zit met pull-down menu's en tabellen. Veel beslissingen moeten dan ook opgegeven worden door deze tabellen aan te passen, wat hier b.v. betekent dat je geld beschikbaar stelt voor bepaalde doelen en geld onttrekt aan andere, waardoor de kolommen in de ta-



bellen veranderen. In het begin is dat allemaal wat lastig, maar op het moment dat tabellen niet meer veranderd kunnen worden (omdat b.v. ontginning niet meer mogelijk is daar de bodemschatten uitgeput zijn) verdwijnen ze meteen van het scherm. Overzichtelijk blijft het geheel dus zeker, al wordt dit helaas niet konsequent volgehouden. De moeilijkheidsgraad is op diverse manieren instelbaar, maar het blijft in alle levels een SPEL. Wie voornamelijk oorlogsstrategie zonder financiële beslommeringen wil, is met EMPIRE beter af.

KONKLUSIE

Het spel is leuk, makkelijk te leren en grafisch erg aantrekkelijk. Het ontbreken van de Windows programmatuur is natuurlijk een enorme miskleun of het zou zo moeten zijn dat deze apart wordt uitgebracht (Let hierop! Voor deze recensie hadden we versie 2.0. Op de diskettes ontbreekt o.a. het programma SETUP). De geluiden zijn zeer magertjes; dit had veel beter gekund. De spelkwaliteit is bijzonder goed, maar ervaren strategen zullen er niet veel aan vinden; voor hen is het te makkelijk en ontbreekt de diepgang. Net als bij EMPIRE is het spelen tegen één (computer)tegenstander wat saai, maar zodra je 4 of 5 tegenstanders kiest wordt het spel heel aantrekkelijk. De handleiding is uitgebreid, maar slecht ingedeeld en veel zaken zijn lastig terug te vinden. Een tutorial (oefenprogramma) ontbreekt.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

HISTORYLINE 1914-1918

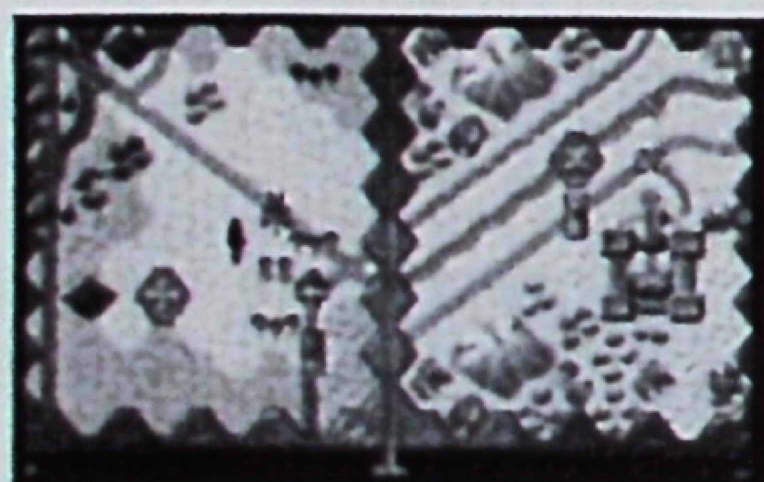
Softwarehuis: Blue Byte.
AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 108,=
Ook uitgebracht voor Amiga met min. 1Mb.

HISTORYLINE claimt een strategiespel te zijn, maar is meer dan dat. Zelden ben ik zo onder de indruk geweest over de diepgang van een spel als bij HISTORYLINE (afgekort tot HL). Complete geschiedenislessen gepaard met animaties verschijnen op het scherm over waarom en op welke manier de Grote Oorlog, zoals deze bekend staat, uitbrak in 1914. Naast een erg goede intro zijn ook de specificaties van de diverse legeronderdelen zowel op het scherm als in de handleiding bijzonder uitgebreid. Te allen tijde kan informatie over het betrokken onderdeel naar voren worden gehaald en de sterkte worden afgelezen. Dit gecombineerd met een grafisch prachtig uitgevoerd spel maakt dit strategiespel tot de marktleider in zijn categorie. Maar voordat ik verder ga met de loftrompet te spelen voor dit spel zal ik even teruggaan naar het begin.

Het spel wordt op vier 3.5" diskette geleverd met twee bijbehorende boekjes. Eén als handleiding en één met informatie betreffende alle legeronderdelen. Beide zijn niet erg dik, dus geen uren verplicht lezen voor men aan de slag kan. Het installeren gaat erg gemakkelijk. Na het opstarten komt de intro met animaties en veel informatie betreffende de aanleiding van de oorlog. Alles mooi om te zien en ook bijzonder leerzaam. Maar hoe educatief het geheel ook mag zijn: het gaat tenslotte om het spel.

HISTORYLINE 1914-1918

Het spel zal hen die bekend zijn met BATTLE ISLE (zie Software Gids nr. 13) bekend voorkomen. Het scherm is gedeeld in twee speelhelften, voor iedere speler een helft. Terwijl de één bezig is met de stukken te verplaatsen kan de ander zijn eenheden opdrachten geven om vijandelijke stukken aan te vallen. Als beide spelers klaar zijn met hun opdrachten, worden de gevechten uitgevoerd en de stukken daadwerkelijk verplaatst, waarna de rollen omgedraaid worden. Het beide tegelijk bezig zijn is erg prettig; ten eerste kunnen twee spelers tegelijk hun gang gaan en hoeven



dus niet op elkaar te wachten, maar nog belangrijker is dat als de computer je tegenstander is (immers 90% van alle spelletjes speel je tegen de computer) je kunt zien wat hij uitvoert. Dat geeft inzicht en maakt dit strategiespel minder onvoorspelbaar.

De gevechten worden aan de hand van animaties nagespeeld en zijn -zeker in het begin- erg leuk om te zien. Na verloop van tijd zul je geneigd zijn dit uit te zetten omdat het nogal wat tijd in beslag neemt, maar een leuke bijkomstigheid is het wel, zeker als er nieuwe eenheden later in het spel worden geïntroduceerd.

Je begint met een klein speelveld met beperkte troepen, die niet veel vuurkracht hebben. Na enkele overwinningen worden de speelvelden groter en komen er nieuwe eenheden op het toneel, zoals bijvoorbeeld vliegtuigen, transportschepen, duikboten, trein-artillerie etc. net zoals dat gebeurde in 14-18. Het spel wordt complexer, meeslepend en voordat je het goed en wel beseft, zit je tot over je oren in dit spel en wordt het uitzetten van de computer steeds moeilijker. "Nog even deze gevechtsron-



de uitspelen" denk je dan, maar eigenlijk weet je wel beter. Kijk, dat is een teken van een goed spel, het is leuk om te doen en werkt verslavend.

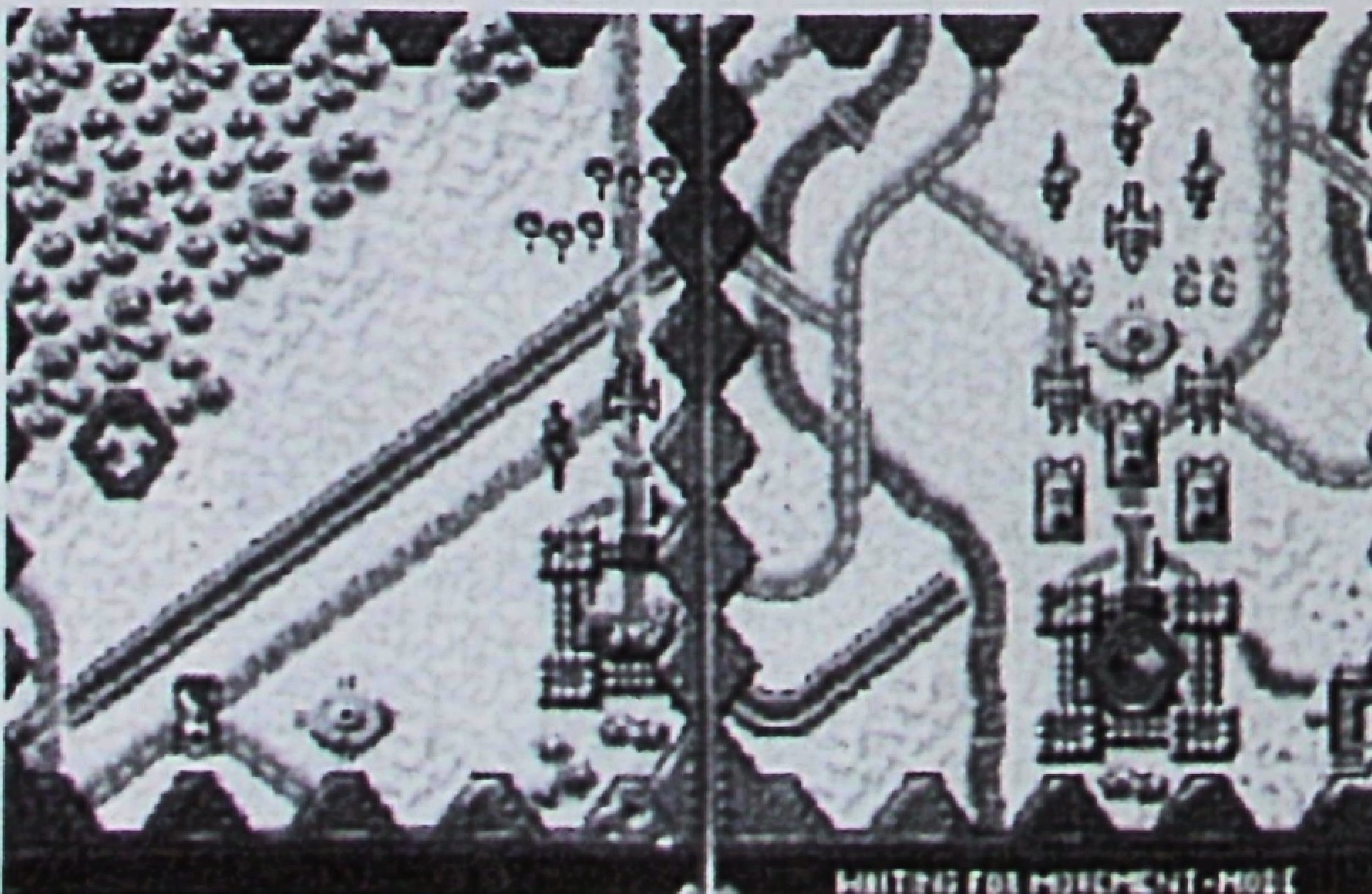
Verder staan op het speelveld depots en fabrieken opgesteld waar nieuwe eenheden kunnen worden gemaakt of oude kunnen worden opgelapt. Vooral dat laatste is erg belangrijk. Je troepen krijgen na een aanval ervaringspunten, die de vuurkracht en gevechtswaarde van die eenheid vergroten. Ervaren troepen maken snel korte metten met



onervaren tegenstanders.

Ten aanzien van de grafische kant van dit spel niets dan lof. Het is het mooiste strategiespel dat ik tot nu toe gezien heb en werkt verbluffend eenvoudig. Na vijf minuten kan iedereen met dit spel omgaan. De bediening werkt met muis, joystick en toetsenbord erg gemakkelijk, waarbij ik persoonlijk de voorkeur geef aan de muis. Informatie is eenvoudig op te vragen evenals overzichtskaarten, statistieken etc. Een rare eigenschap heb ik wel kunnen ontdekken en dat is het spel beëindigen. Na de toets te hebben ingedrukt verschijnt quit (Y) en welke toets moet je dan indrukken om te eindigen? Heel juist: de Z toets!

(Red. Het programma komt uit Duitsland en de makers zijn vergeten de toetsenbordindeling om te zetten.
Yes=Z, No=B).



KONKLUSIE

Een geweldig mooi spel, een absolute must voor strategiefreaks en een echte aanrader voor iedereen die urenlang leuk vermaakt wil worden. Grafisch leuk om te zien en eenvoudig te bedienen. Je kan met z'n tweeën dit spel tegelijk spelen of urenlang tegen de computer, die overigens redelijk goed speelt.

Er is keuze om de kant van Duitsland of Frankrijk te spelen en op elk moment kan je dit spel saven. Dit spel komt zeker het eerste jaar niet van mijn harde schijf af.

Frans Romkema.

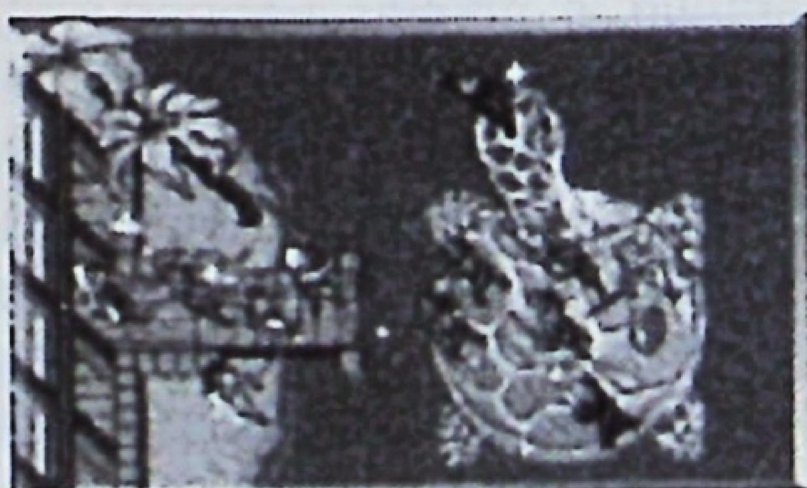
BEELD:	10
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

ULTIMA 7, part 2: SERPENT ISLE.

Softwarehuis: Origin.
AT & compatibles, min. 80286(SX), min. 2Mb., harddisk, DOS 3.3 of hoger, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Muziek en effekten: Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Spraak: Soundblaster.
Richtprijs: FL. 149,50

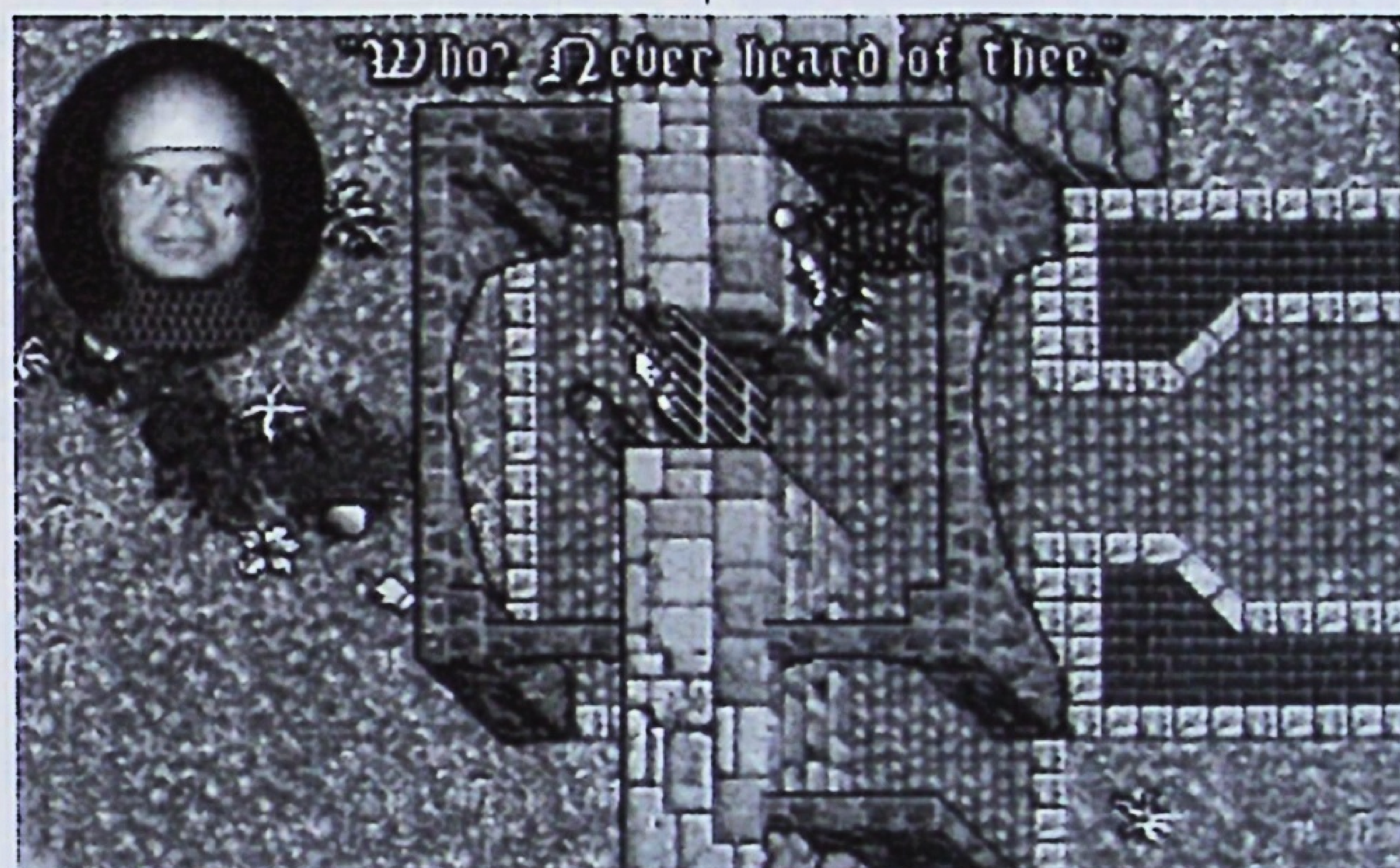
Net als bij het vorige deel wordt ook hier weer gebruik gemaakt van de eigen VOODOO memory-manager. Andere memory managers moeten dus verwijderd worden; alleen HIMEM.SYS is toegestaan. Van het standaard geheugen is minimaal 523Kb. vereist, maar met spraak en muziek heb je min. 573Kb. nodig. Indien er genoeg geheugen overblijft kan evt. een diskcache ingezet worden. Andere memory-resident programma's moeten eveneens verwijderd worden. Op de harddisk neemt het programma 25Mb. in beslag.



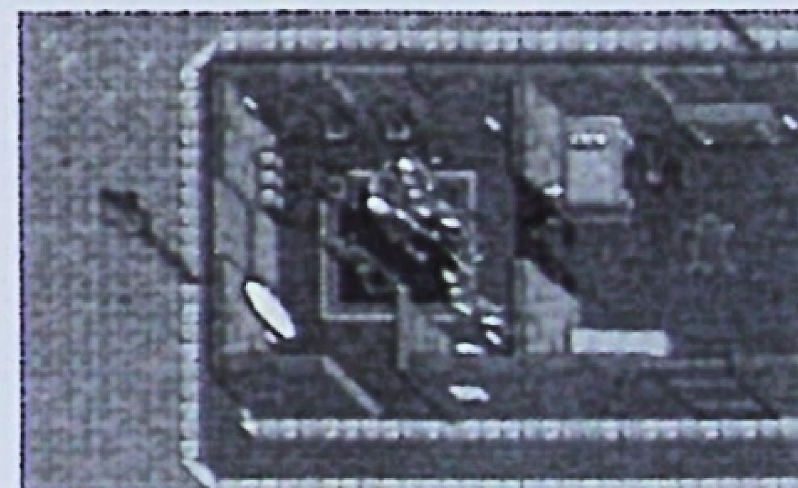
Het is alweer bijna een jaar geleden dat we deel 1 van dit RPG- adventure beschreven (Software Gids nr. 14). We ergerden ons toen aan de trage scrolling op onze 386SX machine, aan de eigenwijze memory-manager, aan de matige besturing en aan de lastige 'menu's'. Nu, 5 Gidsjes later, is er niets veranderd. Ondanks het feit dat we inmiddels alweer enige tijd over een 486DX machine beschikken blijft de scrolling slecht, blijft de besturing matig en is VOODOO helemaal een buitenbeentje geworden, daar tegenwoordig vrijwel alle softwarehuizen de EMM386 geheugenbeheerder ondersteunen en andere memory-managers steeds vaker worden toegelaten. Daar alles op een 486/33Mhz. machine nog steeds niet soepel loopt, mogen we nu toch wel aannemen dat dit te wijten is aan de programmeurs of aan VOODOO. De fabrikant geeft als minimum-configuratie een 386SX machine op (en zet op de doos dat dit deel 30% sneller loopt als het vorige) maar dat moet dan echt een heel vlotte jongen zijn, wil je je niet mateloos ergeren aan het scrollen van de schermen. Op een 386DX/33Mhz. gaat het pas goed; een snellere machine maakt niets uit, want echt fraai wordt de scrolling nooit en echt lekker wil de besturing ook niet worden. Met toetsenbord gaat het redelijk, met de muis matig.











"Blijft er dan nog wel iets positiefs over?" hoor ik je vragen. Jazeker, het spel zelf! Net als deel 1 -en eerdere afleveringen uit de wereldberoemde Ultima serie- is het verhaal om te smullen en is het spel zeer lastig en uitgebreid. Deel 7/1 werd in nr. 14 door Jocelyn de hemel ingeprezen en deze lovende woorden zijn ook op dit deel van toepassing. Zij heeft echter inmiddels ook wel wat bedenkingen gekregen tegen het afwijkende programma met z'n tekortkomingen, want het afgelopen jaar hebben we enorme verbeteringen meegemaakt bij de spelsoftware en vindt er steeds meer standaardisatie plaats, zodat de confrontatie met dit produkt toch wel even de joystick doet fronzen. Er is ook een overduidelijk verschil met de ULTIMA UNDERWORLD serie, want bij die programma's loopt alles als een trein met -of zonder- de gangbare geheugenbeheerders.

VOOR DE FANS

Dit programma is voor de liefhebbers van het Ultima verhaal, die al enige delen hebben gespeeld. Zij komen weer ouwe vertrouwde namen en figuren tegen en voelen zich onmiddellijk thuis in het sfeervolle verhaal. Deze fans zal het -net als Jocelyn- een zorg zijn dat het allemaal wat anders en wat minder is. Weken of maanden zwoegen op de uitdaging, daar gaat het om. Zelfs in monochrome en zonder Soundblaster zullen deze RPG-liefhebbers in hun nopjes zijn; en terecht, het is een echte Lord British!

De negatieve kanten zijn dan ook meer bedoeld voor de lezers die niet zo goed op de



hoogte zijn met de diverse softwarehuizen en hun titels en die gewoon weer een volgend verhaal willen spelen. Daarbij komt ook nog dat dit spel, ondanks dat het een op zichzelf staand verhaal is, erg vaak refereert aan eerdere delen en dit is alleen leuk voor de insiders. Je hoeft niet te beginnen met deel 1 van de gehele serie, maar eerst deel 1 van ULTIMA 7 is wel aan te bevelen.

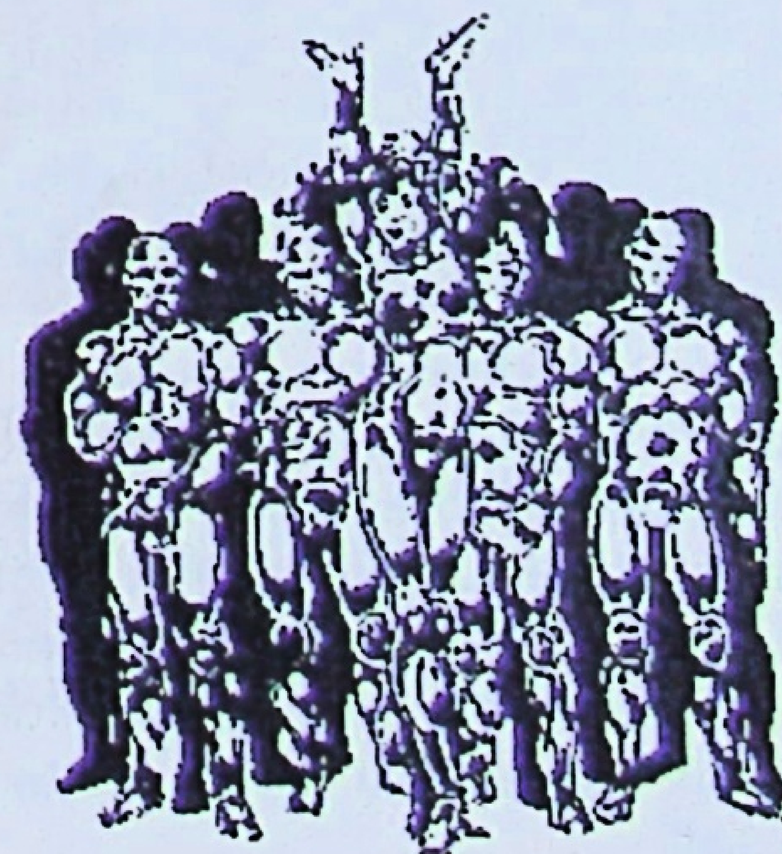
KONKLUSIE

SERPENT ISLAND is weer een topper als het gaat om het verhaal en om de kwaliteiten als spel. Ken je de serie dan mag je dit deel niet missen. Wie je gewoon een goed RPG, dan moet je wel rekening houden met de negatieve aspecten. Inmiddels hebben we al heel wat hoogstandjes gezien op programmatechnisch en op grafisch gebied; SERPENT ISLAND doet daar niet aan mee. Het beeld is goed en het geluid is redelijk, maar beiden zijn niet indrukwekkend.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

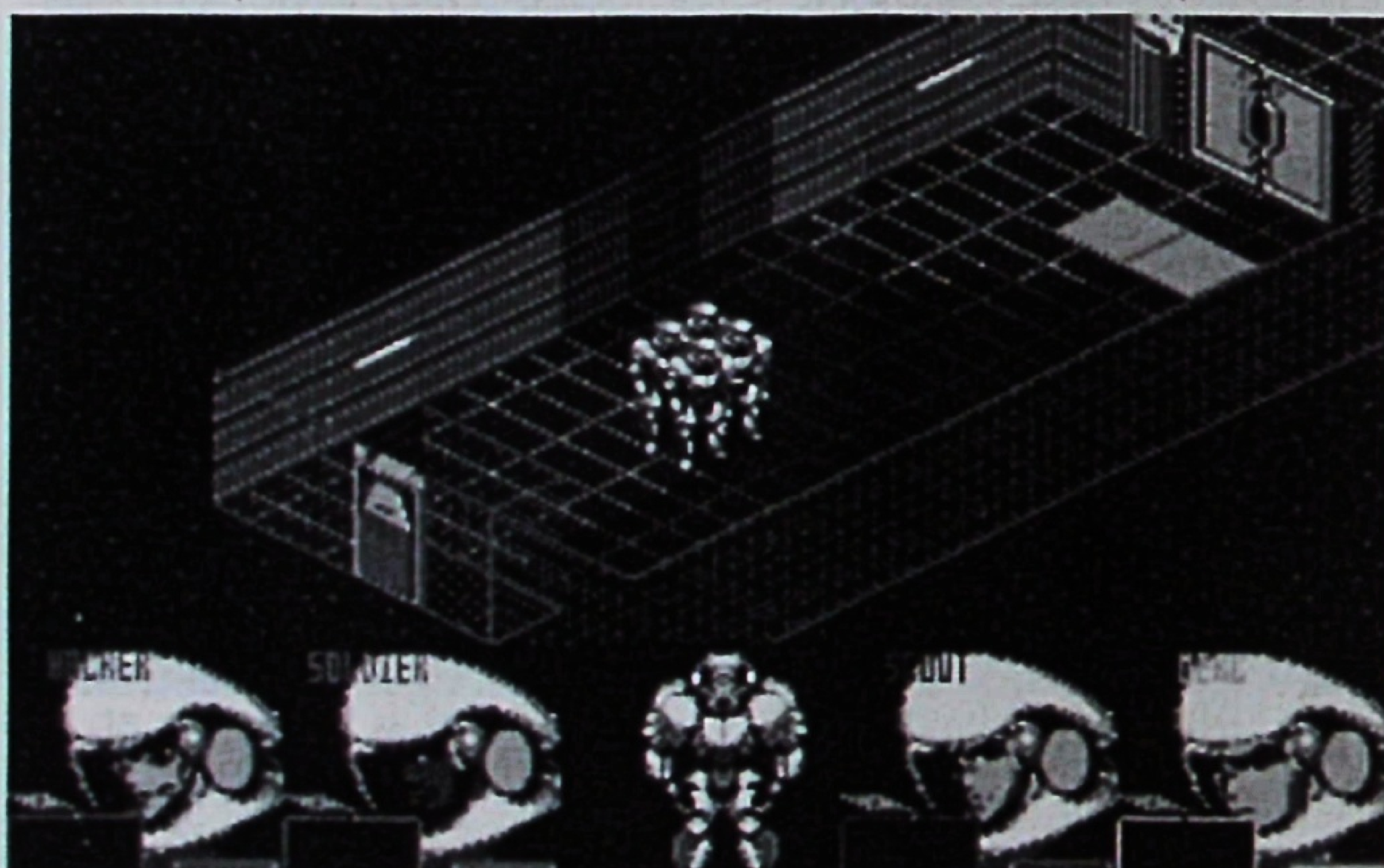




SHADOWORLDS

Softwarehuis: Krisalis.
AT & compatibles, min. 286 12 Mhz., min. 640Kb., VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=.
Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST.

SHADOWORLDS is de opvolger van SHADOWLANDS en is qua idee precies gelijk daaraan. Het tijdsverschil tussen de twee werelden is echter zo'n 1000 jaar. Het eerste deel speelt zich nog af in de Middeleeuwen, terwijl in Shadoworlds de mensheid al tot science- fiction-achtige hoogstandjes in staat is.



Echt verrassend is het niet dat Krisalis een opvolger voor SHADOWLANDS heeft bedacht, want ook dat spel had alle goede elementen in zich die ook SHADOWORLDS heeft. Het meest opvallende verschijnsel in beide spellen is de manier waarop er gespeeld wordt met donker en licht. Je zou bijna kunnen zeggen dat het belangrijkste in het spel de omgang met lichtbronnen is. Zo moet je bij verschillende puzzels ofwel zorgen dat er ergens licht op valt, ofwel dat er juist ergens complete duisternis heerst. Hoe het lichtspel er precies uitziet is moeilijk te beschrijven; dit moet je gewoon een keer zien. Je moet je voorstellen dat je (d.w.z. je vier groepsleden) een lamp in je hand hebt en dat daardoor je omgeving verlicht wordt. In de nabije omgeving is alles hel verlicht en goed te zien, maar op grotere afstand valt er steeds minder licht op de vloer, wanden en voorwerpen (en tegenstanders!) en is alles moeilijk te onderscheiden. Zodra je met je groep naar een andere lokatie gaat, beweegt natuurlijk ook het licht met je mee. Dit alles gaat op zo'n vloeiende en geloofwaardige manier, dat er heel wat extra sfeer gecreëerd wordt.

Een ander origineel spelelement is de manier waarop je de diverse handelingen moet uitvoeren. Om één van je teamleden een aktie te laten verrichten moet je een deel van zijn -in het middelste gedeelte van de onderste balk- afgebeelde lichaam aanklikken. Om te lopen klik je natuurlijk zijn benen aan, om te vechten en/of een item te gebruiken klik je zijn linkerarm aan, om een item op te pakken of bijvoorbeeld een knop in te drukken de rechterarm en om iets te bekijken klik je het hoofd aan. Dit klinkt nogal ingewikkeld, maar na enig oefenen is het echt heel simpel. Nog een voor het spel heel belangrijk element is het feit dat je elk groepslid afzonderlijk een aktie kunt toewijzen. Zo kan de ene een tegenstander onschadelijk maken, een ander een item op gaan halen en weer een ander iets onderzoeken terwijl de laatste even op krachten komt door een dutje te doen. Je kunt dus, aangezien er vier groepsleden zijn, vier handelingen tegelijk uitvoeren! Soms is dit heel erg belangrijk. Bijvoorbeeld als het nodig is dat er tegelijkertijd ergens iemand een licht aandoet en ergens anders iemand dan een deur kan openen.

Gedurende het spel stapelen de problemen zich op (de eerste levels zijn meer als oefening bedoeld) en het kost flink wat tijd om alles op te lossen. Het spel geheel uitspelen is een pittige klus, dus wat dat betreft zit je goed als je ervan houdt lekker lang met een nieuwe aanwinst te doen.
Je snapt natuurlijk wel dat het bij het oplossen van al deze puzzels noodzakelijk is dat alles goed gedetailleerd is weergeven en duidelijk is te onderscheiden (mits het licht aan is). Daar is voor gezorgd door middel van veel kleurgebruik (blauwe muren, witte lichten, grijze knoppen, witte ruimtepakken voor je team etc.).
Leuk detail: op de onderste balk zie je de vier gehelmde gezichten van je groepsleden. Degene die op dat moment de leider is heeft een soort intercom voor zijn/haar mond. Op het moment dat er van leider gewisseld wordt wisselt ook deze intercom van plaats.

WAPENS

Het spel draait eigenlijk om het oplossen van allerlei puzzels maar ook de woeste holbewoner in ons komt aan zijn trekken: er zijn talloze robotten om naar de schroothoop te sturen. Om al deze wandelende computers professioneel onschadelijk te maken krijg je in de loop van het spel de beschikking over een fantastisch wapenarsenaal (het verhaal speelt zich af op een testplaneet voor wapens). Vlammenwerpers, lasers, machinegeweren, alles is mogelijk. Maar ook degelijke lichtzwaarden en als het echt niet anders kan een blote vuist (of twee). Het bedienen van al deze wapens is makkelijk: je plaatst ze in de linkerhand en geeft het commando (door te klikken). Een speciale manier is er voor zgn. dubbelhandige wapens. Je plaatst het voorste gedeelte ervan in je rechterhand en het achterste in je linker. Doordat het hier om losse delen gaat is het mogelijk om legio combinaties te verzinnen. Je hebt bijvoorbeeld als voorste gedeeltes: snelvuur, kanon en afgezaagde loop. Deze kun je combineren met vlammenwerper, laser en machinegeweer. De fijnste combinatie vind ik kanon/laser. Deze schiet zuiver en richt veel schade aan. Pas wel op met je munitie, want deze raakt snel op. Gelukkig kun je op elk level minstens één van je wapens bijvullen.

DOCUMENTATIE

Het laatste, maar eigenlijk eerste goede aan dit spel vind ik het verhaal dat bij het spel geleverd wordt en waarin een soort voorgeschiedenis wordt verteld (hoe, wat, waar, waarom). Ik raad je aan om als je dit spel koopt eerst dit verhaal te lezen, want dan zit je meteen lekker 'in' het spel. De rest van de documentatie is precies genoeg om het mysterieuze sfeertje te bewaren, maar wel de benodigde informatie te geven. Goed gedaan dus.

KONKLUSIE

Voor de liefhebbers van nieuwe ideeën, een goede story-line en sfeervol high-tech licht (is eens wat anders dan kaarslicht) is dit spel een goede keus mits je ook van doorbijten houdt, want het spel wordt na enkele levels behoorlijk pittig.

Bas Janssen.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



XenoBots
Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. 80386/16Mhz., DOS 3.3 of hoger, min. 1Mb., harddisk, VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Muziek: PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster, Tandy sound.
Geluidseffekten: AdLib, Soundblaster, Disneysound.
Richtprijs: FL. 139,50

"By NovaLogic, The makers of Commanche: Maximum Overkill". Deze tekst is te vinden op de voorkant van de verpakking en gezien de spelkwaliteit van COMMANCHE kan ik dat echt geen aanbeveling vinden. Enigszins bevooroordeeld door deze aankondiging gaan we aan de slag met deze robotsimulator.

SIMULATOR

Het programma is in de eerste plaats een simulator waarbij i.p.v. vliegtuigen of helikopters futuristische gevechtsrobots gebruikt worden. Toch lijken de 'cockpits' van de verschillende gevechtsmachines sterk op die van de overbekende flightsims. We hebben in deze cockpits een 360° view, traploos draaibaar, 2 camera's met zoom en enkele communicatieschermen. Verder offensieve en defensieve wapensystemen zoals kanonnen, geleide raketten, radar-stoorzenders en andere systemen. De snelheid van de robots is regelbaar in 6 stappen en voor de werking van het geheel hebben de machines oplaadbare accu's aan boord. Net als bij een flightsim zijn aktieradius en munitie beperkt. Ook een automatische piloot en een radarscherm vinden we in de cabine.

XENOBOTS

MISSIES en SPEL

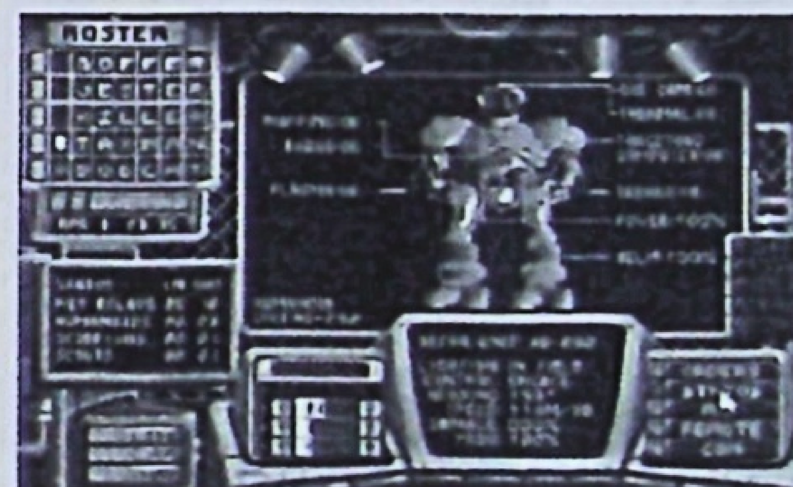
Alle missies beginnen op een wereldkaart, waarop de lokaties staan aangegeven, waar de vijand een basis heeft opgezet en robots het veld heeft ingestuurd. Jij krijgt daar nu ook een basis toegewezen en vanuit deze basis moet je 4 -of meer- robots op de vijand afsturen. De basis dient als commandopost, reparatiewerkplaats en energie-opslagplaats. Binnen een straal van enkele kilometers rond deze basis kunnen de robots direkt van de energie van de basis gebruik maken, maar eenmaal hierbuiten schakelen ze over op hun accu's en wordt de gevechtskracht sterk beperkt. Rijden (lopen) kunnen de ro-



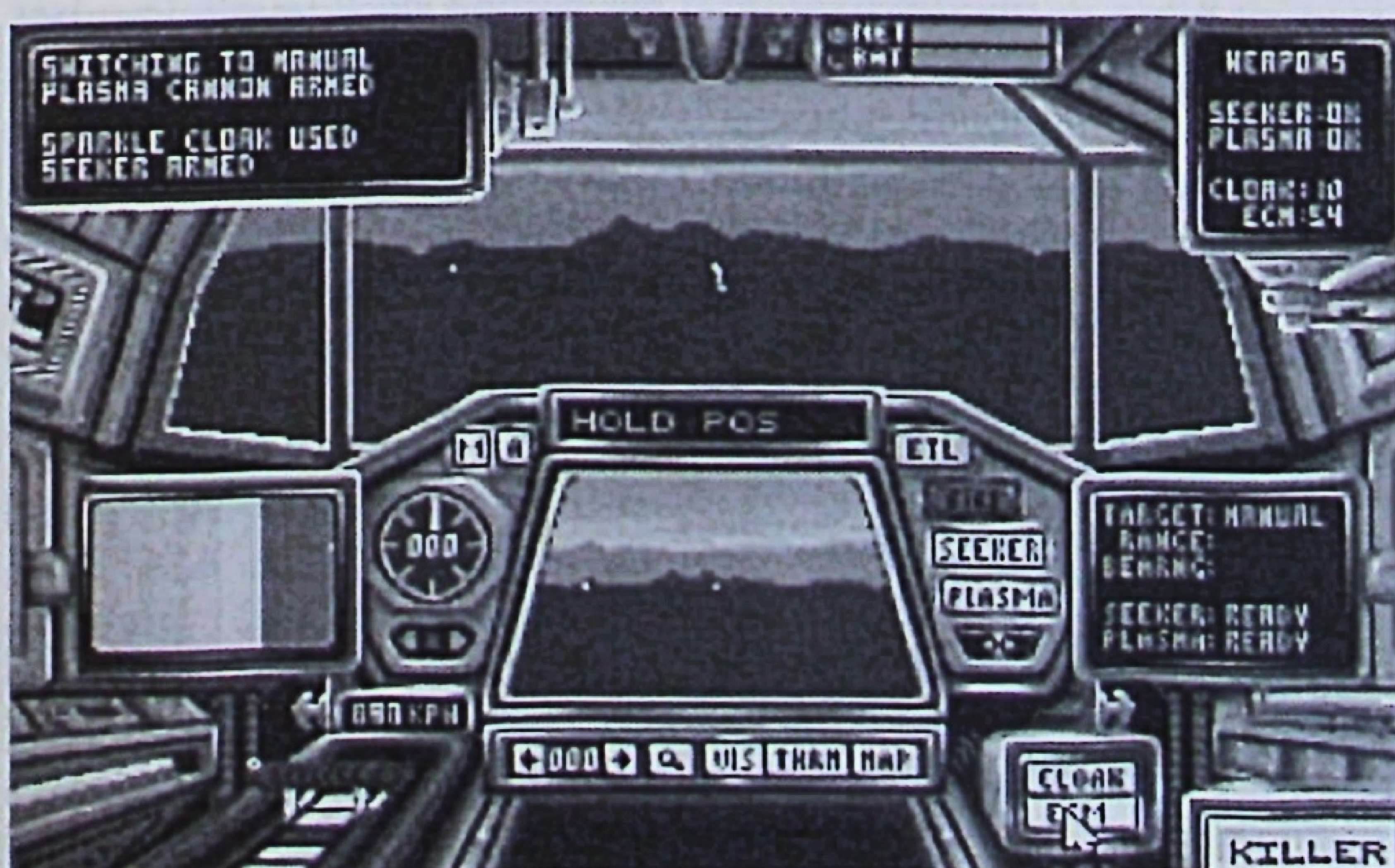
bots ook nog als de accu's leeg zijn (dynamo?), zij het op halve snelheid, maar alle wapens staan op non-aktief zolang de batterijen uitgeput zijn. In de commandopost kun je de verrichtingen en de conditie van alle gevechtsmachines in de gaten houden, zij het dat dit gebeurt met tekstschermen. Om de gevechten goed te kunnen begeleiden en ook werkelijk te zien wat er gebeurt moet je overschakelen naar de cockpits van de robots en eenmaal aan boord kun je gevechtshandelingen overnemen door van automaat op handbediening over te schakelen.

Hier ligt meteen de kracht van het spel, want eenmaal in de buurt van de vijand wordt het ploeteren geblazen. Regelmatig moet je van robot verwisselen om alles in goede banen te leiden. Vooral beschadigde robots zijn stumperds, die overal tegenaan botsen of zelfs eigen troepen aanvallen, zodat deze meestal geheel handbediend naar de basis teruggestuurd moeten worden voor reparatiewerkzaamheden. Door gebruik van batterijen zul je voor elke missie dus meerdere malen de robots heen-en-weer moeten laten reizen tussen het slagveld en de basis. Hoe hoger de missie, hoe lastiger dit wordt.

De missies zijn echter allemaal vrijwel gelijk, missen alle



diepgang en verlangen geen strategie. Ik heb 4 missies uitgespeeld en toen had ik het echt wel allemaal gezien. Net als bij COMMANCHE mis ik variatie, is het slagveld beperkt van omvang en lijken alle missies teveel op elkaar. Verstand op nul en vechten maar, als een robot. Wie hiervan houdt kan z'n hart ophalen, want op dit gebied slaat het programma's alles. Ik vind het zelf beter dan b.v. TERMINATOR 2029 (zie pag.5), maar dan alleen waar het de simulator aangaat.



BEELD EN GELUID

Eenmaal op weg draait alles om de bediening van de robots en het 'overstappen' tussen de verschillende machines. In de cockpit krijgen we schitterende beelden waarbij we eigen robots, tegenstanders en gevechtshandelingen in fraaie 3-D views te zien krijgen. De scrolling is uitstekend evenals het 360° draaien. Muziek en geluid zijn redelijk tot goed, afhankelijk van het gebruikte audiosysteem. Uiteraard kan een Soundblaster beiden aan en deze -of compatible- kaarten geven het beste resultaat. SAVEn gebeurt automatisch na het afronden van een missie. Een missie kan wel tussentijds worden afgebroken om naar een andere missie te gaan doch dan wordt de spelsituatie niet bewaard en moet de afgebroken missie later geheel opnieuw gespeeld worden.

KONKLUSIE

Dit programma is uitstekend te vergelijken met TERMINATOR 2029. Bij XENOBOTS zijn beeld en besturing echter erg goed, terwijl TERMINATOR 2029 meer te bieden heeft in z'n missies en het achtergrondverhaal. Verder lijkt het allemaal ook sterk op NOVA 9. Al met al dus niet erg origineel, maar zeer fraai waar het gaat om de beelden en goed waar het gaat om de gevechtshandelingen. Het vechten is erg makkelijk als je een beetje doorhebt hoe alles werkt en dan blijft eigenlijk alleen het continu omschakelen



tussen de cockpits van de verschillende robots de hoofdmoot, waar het allemaal om gaat om de missies tot een goed einde te brengen.

De handleiding is netjes maar onoverzichtelijk. Ik heb zeker een uur in de commandopost gezeten omdat ik maar niet kon overschakelen naar de robots. Helaas dus eerst de handleiding aandachtig lezen.

Als schietspel een geweldig programma, voor de rest zwak.

Alfred.



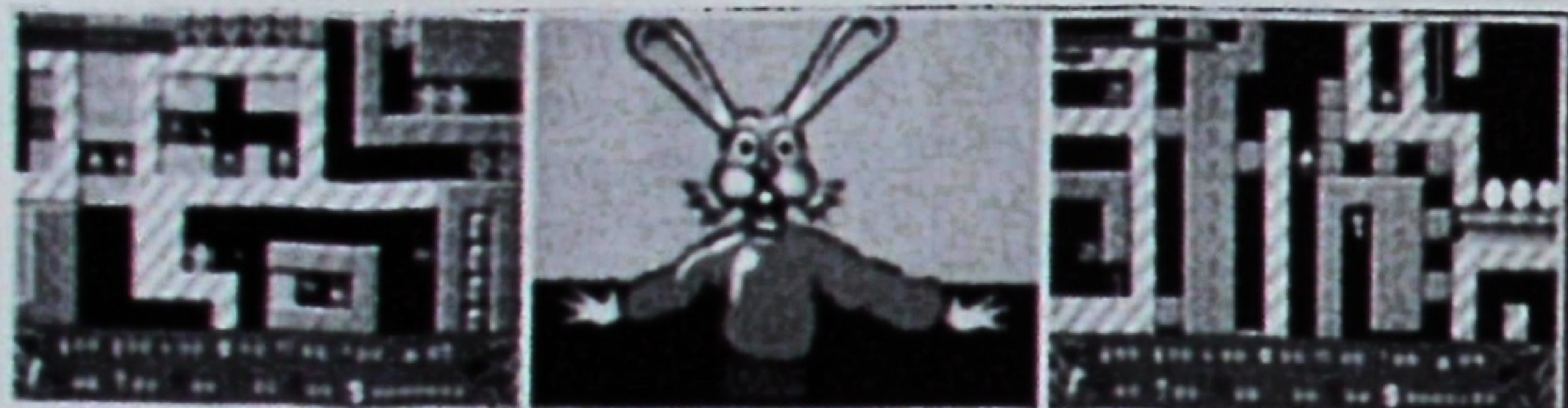
BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Legend Of Myra

THE LEGEND OF MYRA

Softwarehuis: Grandslam.
IBM AT & compatibles: optimale resultaten op 386/486.
Min. 640Kb., VGA, harddisk.
Adlib, Soundblaster, PC speaker.
Werkt niet met EMM386.
Richtprijs: FL. 69,50



Bij het lezen van de titel van dit Engelse produkt zou je denken, dat je te maken krijgt met een adventure, maar niets is minder waar. THE LEGEND OF MYRA is een pure "Boulderdash" variant, maar dan veel uitgebreider. Voor wie de klassieker "Boulderdash" niet kent: in dit behendigheidsspel moet je diamanten verzamelen door in een moordend tempo door velden te rennen, waarin rotsblokken hangen. Op de plaatsen, waar jij gerend hebt, ontstaan ruimtes; de rotsblokken vallen naar beneden en wie niet snel genoeg is, wordt totaal vermorzeld. Ook kan het gebeuren dat je door een vallend rotsblok net de plek blokkeert, waar een diamant te halen viel. Kortom: dolle pret.

THE LEGEND OF MYRA is opgebouwd volgens hetzelfde principe, alleen is de held in dit geval een konijn. De knijntjes in deze wereld hebben geen leuk leventje meer. Ze zijn door de mensen verjaagd en verbannen naar een ondergronds gebied, dat gemakshalve de "Underworld" heet. Hier kunnen de uitgehongerde dieren nog voedsel vinden, bestaande uit sappige groene kolen. Myra heeft een weg gevonden om in de Underworld te komen en moet kolen verzamelen op dezelfde manier als boven beschreven.
Na het installeren op de vaste schijf moet je eerst in de Myra directory met "Myrsetup" het programma instellen volgens je eigen wensen en daarna heb je de handleiding hard nodig, want de beveiliging is zeer lastig.
Binnen een bepaalde tijd moet Myra in elk van de grotten van de "Underworld" een aantal kolen oppikken. Is het vereiste aantal gehaald, dan wijst een kompas de uitgang naar de volgende grot aan. Als de uitgang niet op tijd bereikt wordt, is Myra een leven kwijt. Dat gebeurt ook als er een tegenstander aangeraakt wordt of als het konijn verpletterd wordt door een rotsblok.
Gelukkig is Myra geen gewoon konijn, want je kunt gebruik maken van een compleet wapenarsenaal: messen, kogels, vlammenwerpers, bommen en raketten. Dwergen kunnen je helpen door als buffers te fungeren of door ze als een soort huurmoordenaars op pad te sturen om monsters te doden. Vijanden zijn onder meer "slimes", trolls, vuurvliegen, vleermuizen en slangen. Verder wordt ons knaagdier nog belaagd door mijnen, waterdruppels, speren en andere (moeilijk te omschrijven) rottigheden.
Een nadeel van de omvang van dit programma is wel, dat er een heleboel toetsen gebruikt moeten worden om wapens te bedienen, te wisselen en af te vuren als je voor bediening via het keyboard kiest. Je kunt in het set-up menu de toetsen definiëren, maar dat raad ik je niet echt aan. Zelf was ik binnen 5 minuten al vergeten welke toets ik waarvoor bestemd had, dus het is handiger om de "default setting" aan te houden, zodat je het één en ander in de handleiding kunt opzoeken.

CONSOLE CONTROLLER

Wie in het bezit is van een 3-knops videospel console, kan dit bij Myra gebruiken. Hiervoor moet je een speciale kabel maken of kopen, die aangesloten wordt op de parallelpoort van je PC. Het aansluitschema is afgebeeld in de handleiding. De complete kabel is verkrijgbaar bij Grandslam, alsmede een 3-knops digitale joystick, die ook geschikt is om MYRA mee te spelen. Of er bestelmogelijkheden zijn voor niet-Britse klanten, wordt niet vermeld.



KONKLUSIE

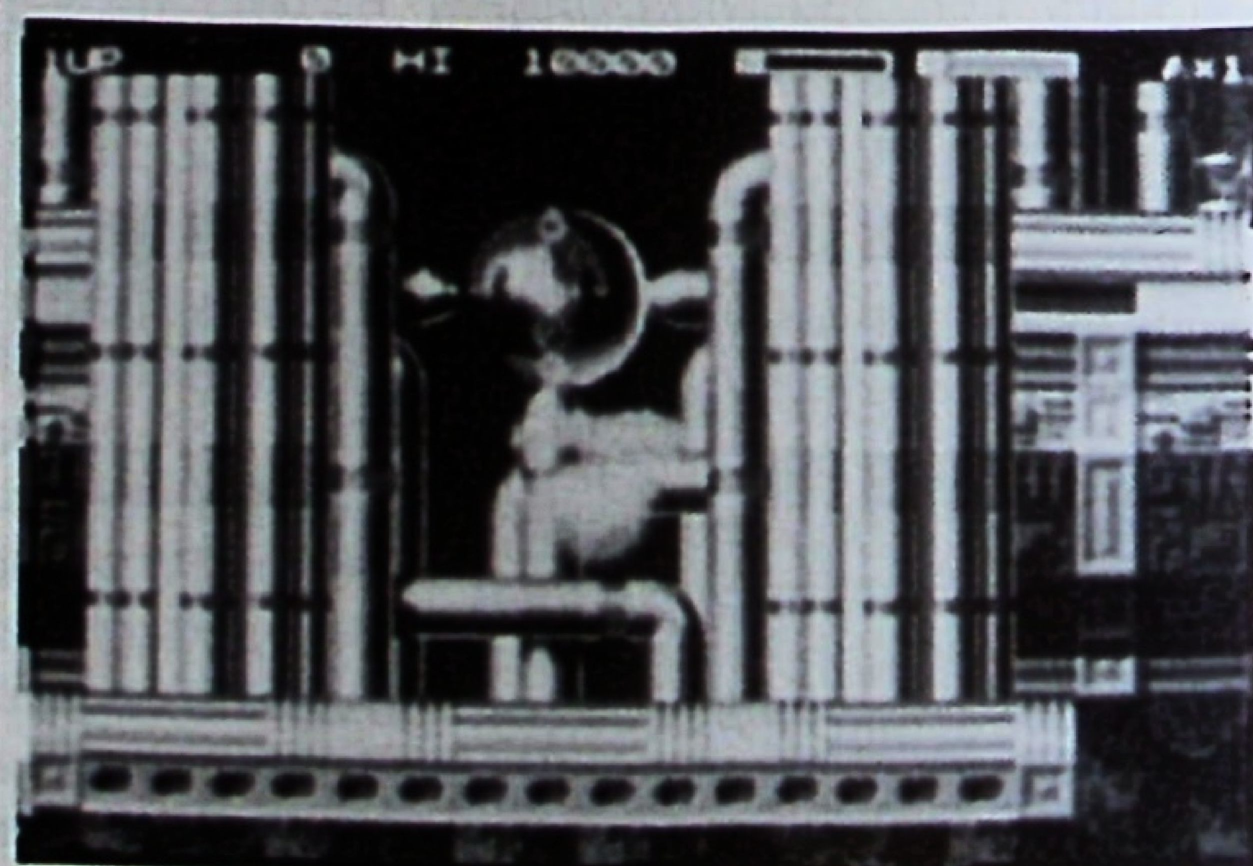
Gezien het verrassend lage bedrag, dat voor dit pakket betaald moet worden, is dit gewoon een hardstikke gaaf spel. Op het uiterlijk en de bediening valt ook niets aan te merken. Ik zou daarom zeggen: als een haas naar de dichtstbijzijnde Homesoft dealer en kopen voordat het niet meer leverbaar is, iets dat met populaire pakketten nogal eens voorkomt.

Jocelyn.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





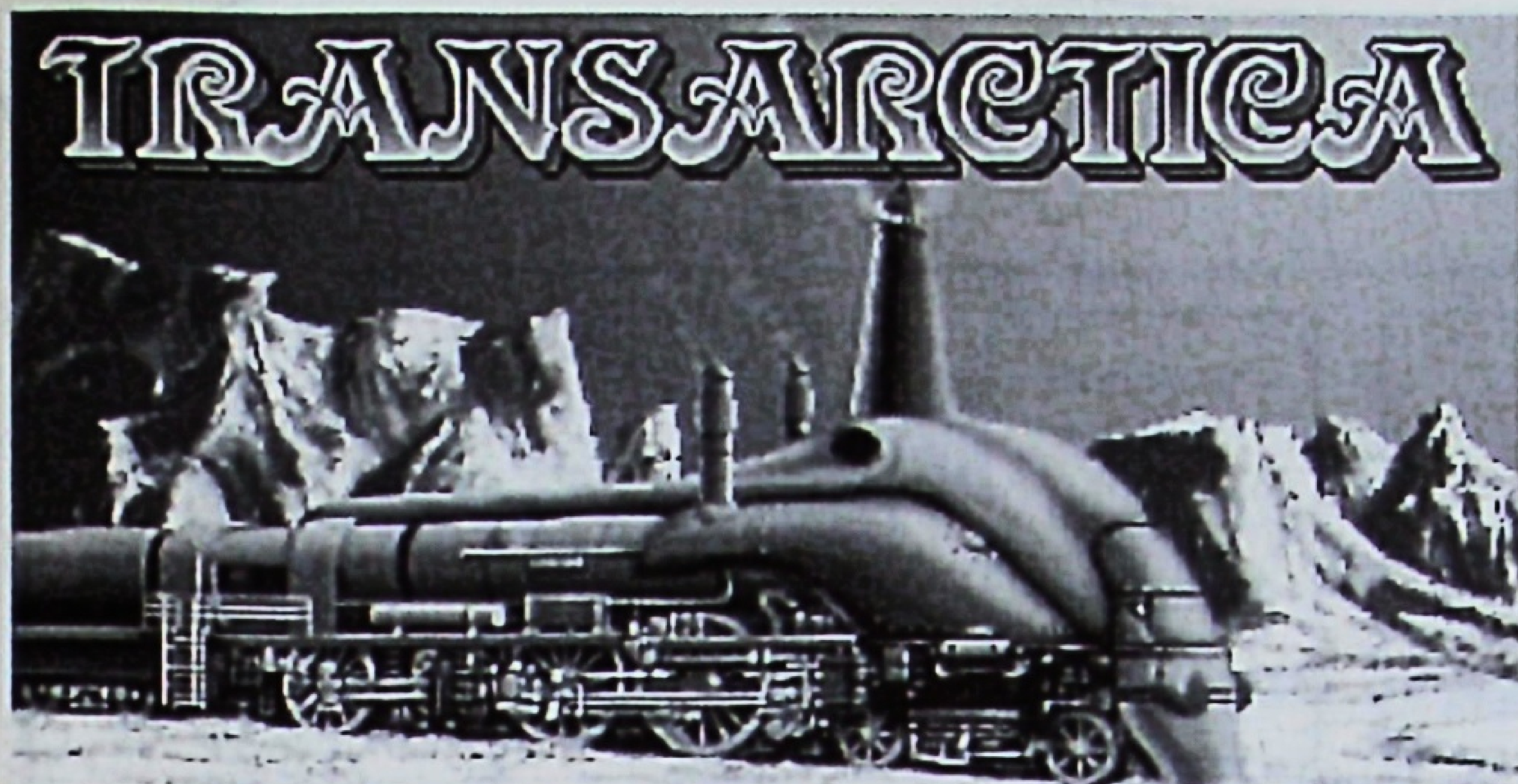
FLY HARDER

Softwarehuis: Starbyte.
Amiga met min. 1Mb.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: DM. 90,=

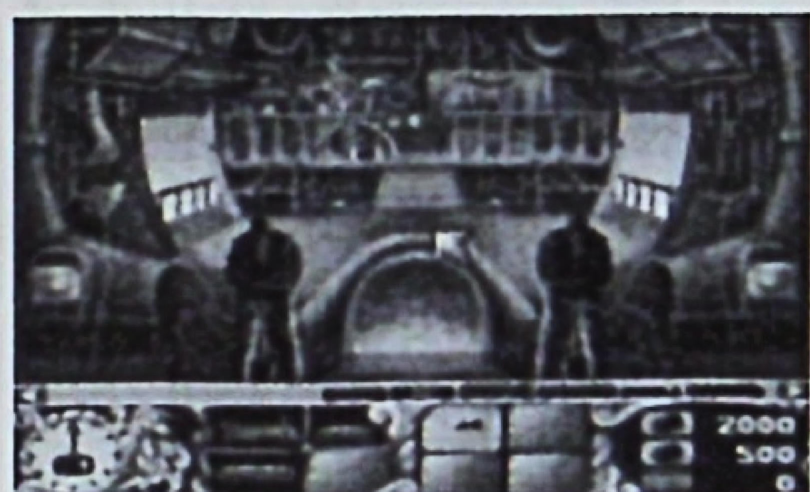
Afkomstig uit Duitsland (dus de prijs maar even in de valuta van dat land) is deze variant op o.a. ASTEROIDS en TRUST. In het begin is dit arcadespel vooral lastig omdat het toestel gestuurd moet worden door het te laten draaien en door gas te geven of te minderen; het duurt echt wel eventjes voordat je dit onder de knuppel hebt. Daarna gaat het lekker tot het derde level. Vanaf daar slaat de frustratie toe; want oh, wat wordt het moeilijk!
In tegenstelling tot z'n voorgangers zit het met het grafische deel en met de geluidseffekten wel snor, maar komt het spel nergens boven de middelmaat uit. Ook bieden de 8 levels van het spel nauwelijks variatie. Draaien, schieten en vooral nergens tegenaan botsen.
Leuk voor een potje vuurwerk als afwisseling voor al het zware werk, al zul je in de hogere levels vaak opnieuw moeten beginnen om de velden goed te leren kennen. Buiten het schietwerk is het allemaal erg saai.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
PRIJS:	6



TRANSARCTICA
Softwarehuis: Silmarils.
PC & compatibles, min. 560Kb., VGA.
Muis/keyboard.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 99,=



In het jaar 2022 heeft een mislukt wetenschappelijk experiment, bedoeld om de wereld te redden van het broeikaseffekt, desastreuze gevolgen. De temperatuur wordt al te drastisch verlaagd, hetgeen leidt tot een "Nucleaire Winter". De aarde wordt bedekt door een immense laag sneeuw en ijs, waardoor een eind komt aan de beschaving, zoals wij die nu kennen.
Degenen die de ramp hebben overleefd, zijn aangewezen op het enige transportmiddel, dat de resten van de oude steden nog met elkaar verbindt: de trein. Het gigantische, wereldwijde spoorwegnet is in handen van de sinistere en machtige Viking Union, die het prima uitkomt dat de zon is verdwenen achter een dik wolkendek en voor de aardbewoners niet meer is geworden dan een mythe.
De 'Transarctica' is een van de Viking Union gestolen trein, waarmee jij moet proberen een einde te maken aan het schrikbewind van deze "treinmafia". Tevens moet je trachten het mysterie van de zon te ontrafelen, zodat er een eind komt aan de IJstijd........

De verpakking van TRANSARCTICA is vrij schamel uitgevoerd: een zwarte kartonnen doos met daaromheen zo'n schuifgeval, dat nogal slordig is afgewerkt. De afbeelding op het omslag (van het spel en ook van dit blad) is voor ons een oude bekende, want die hangt hier al jaren aan de muur als poster. In de doos twee 3.5" disks en een zwart/witte handleiding in het Frans, Engels en Duits.
Het installeren is vrij snel gebeurd, want het hele programma neemt slechts 1.6 Mb. ruimte op de harde schijf in. Met een SETUP menu kun je de standaardinstellingen veranderen, wat bij mij meteen nodig was, aangezien de Soundblaster-Pro een dusdanige vertraging in het spel teweegbracht, dat het geheel onspeelbaar werd. Na een wijziging van de instelling op Adlib (of PC-speaker) was het euvel verholpen en kon er gespeeld worden.

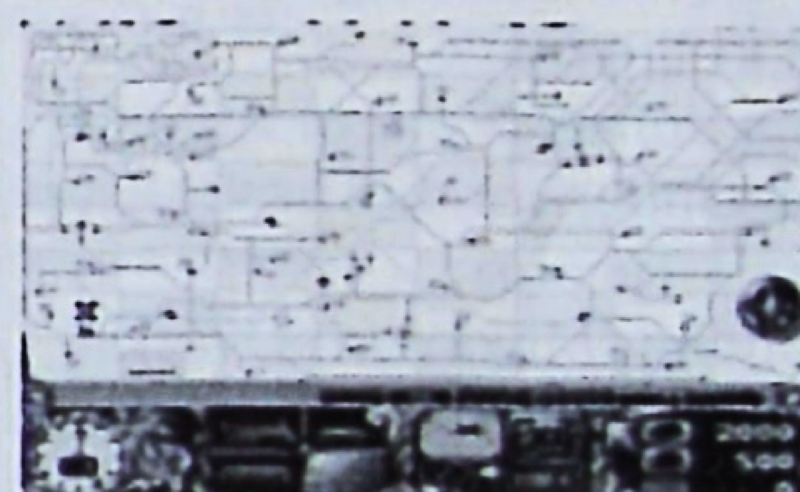


Volgens de handleiding is TRANSARCTICA een mengeling van adventure en strategie: om te zon terug te brengen moet je met succes je trein uitbreiden en beheren. Hiervoor moet je leren omgaan met landkaarten, obstakels vermijden, stoommachines onder controle houden, mijnen ontginnen, spioneren, handeldrijven en strijd leveren met de vijandelijke treinen van de Viking Union. In de ogen van de Viking Union ben je een "Ambivalent", die door hen vogelvrij is verklaard......

In het opstartmenu kun je kiezen voor een bepaalde moeilijkheidsgraad, geluid aan/uit, het laden van een eerder gesaved spel en het aan- /uitschakelen van de treingevechten. Als je net begint, kun je deze optie het best op "uit" zetten, waarbij de computer de uitslag van het gevecht bepaalt. Later kun je dan -na dit deel van de handleiding goed doorgenomen te hebben- zelf aktie ondernemen.

TSJOEKE, TSJOEK.

Het besturen van de trein levert geen grote problemen op: je begint met 4 treinstellen, waarvan het eerste de machinekamer is. Zelf kun je de gewenste snelheid van de trein instellen, de richting bepalen en de rem bedienen; de rest moet je aan het aanwezige personeel overlaten. Twee stokers zorgen voor de toevoer van brandstof in de ketel, welke gestookt kan worden met antraciet en/of lignite. Deze laatste brandstof geldt tevens als betaalmiddel, uitgedrukt in "bak".



De tweede wagon, ook wel "boudoir" genoemd, is je privéterrein. Je secretaris zit daar aan een bureau en door hem aan te klikken, krijg je een complete inventaris van de "Transarctica". Verder ligt er een boek op tafel, waarin je de spelsituatie kunt wegschrijven. Ernaast ligt een pistool, waarmee je zelfmoord kunt plegen, als je vooruitzichten niet al te rooskleurig zijn.
In de derde wagon bevindt zich het hoofdkwartier van je strijdkrachten en van hieruit kun je spionnen en verkenningswagens uitsturen, alsmede radioboodschappen ontvangen en verzenden.
De vierde wagon is een goederenwagen, die je als beginner kado krijgt. De rest van de trein zul je zelf moeten aanvullen, waarbij er ruimte is voor maximaal 100 wagons.

Als je de bediening van de trein onder de knie hebt, kun je overschakelen naar de detailkaart en zie je dat je je in Noord-Afrika bevindt. Er is eveneens een totaalkaart van de ijswereld, die zich uitstrekt over het grootste deel van Europa en Noord-Afrika in het Westen tot India en China in het Oosten.
Op de detailkaart kun je de route van de trein uitstippelen door wissels te verzetten, zodat de "Transarctica" bijvoorbeeld een bepaald station kan binnenrijden. In de steden kun je goederen, slaven, soldaten of mammoeten in- en verkopen, informatie verkrijgen, reparaties laten uitvoeren en wagons bijkopen of naar de schroothoop laten brengen. Wat welke stad precies te bieden heeft, moet je zelf op een notitieblok bijhouden.
Buiten de steden word je belaagd door kuddes mammoeten, horden wolven en "molmensen", die leven in de ondergrondse delen van het spoorwegnet. Je kunt onderbrekingen in de rails tegenkomen, die je zelf (met behulp van je slaven) moet verhelpen met stukken rails en het juiste gereedschap; te koop in de speciaalzaak.
De rendabele mijnen worden op de overzichtskaart aangegeven als knipperende stippen, dus met voldoende manschappen en opslagcapaciteit kun je daar aan gratis brandstof of valuta komen.



HAKKE, HAKKE, PUF, PUF.

Als je het allemaal zo leest, lijkt het boeiend en spannend. In de praktijk komt dit spel echter niet bijster goed uit de verf. Ik heb er verschillende avonden aan besteed en echt mijn best gedaan om het leuk te vinden, maar het wil gewoon niet lukken. Het spel is te statisch en mist een dosis levendigheid om mij als speler langer dan een uur aan het beeldscherm te kluisteren.
Ik wil niet zeggen dat het een slecht spel is en het is in ieder geval weer eens iets voor bezitters van een trage PC (een minimale configuratie wordt nergens vermeld), maar als ik dan toch met treintjes moet spelen, pak ik liever RAILROAD TYCOON weer eens uit de kast.

Jocelyn.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

√ in bezit
X wil in bezit

Edition 14 - Week 14 - April 5, 1993

The Net PC Games Top 100 is compiled by Jojo Productions, using votes sent by many people from all over the world. The chart is published every Monday on Usenet in the comp.sys.ibm.pc.games newsgroup.

Jojo Productions
Weena 41a
3013 CD Rotterdam
Tel: +31 10 - 4114510

e-mail correspondence:
appelo@dutiag.twi.tudelft.nl

- new entry
^ climbing
o bullet
() subtitle
[] extra title

THE NET PC GAMES TOP 100

this week	last week		number of weeks	title	developer/publisher(s)	Category	ID	points
1	1		5	X-Wing	LucasArts/US Gold	AC	1169	785
2	2		14	Civilization	MicroProse	ST	1002	712
3	5	^	13	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	ST	1116	372
4	6	^	12	World Circuit [Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP	1123	341
5	4		14	Wolfenstein 3D	Id/Apogee	AC	1013	319
6	7	^	11	VGA Planets	Tim Wisseman	ST	1131	319
7	3		11	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of W.)	Origin/Electronic Arts	RP	1127	268
8	8		13	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST	1110	233
9	9		13	Alone in the Dark	Infogrames	AD	1105	205
10	11	^	14	Indiana Jones (Fate of Atlantis)	LucasArts/US Gold	AD	1003	205
11	10		14	Ultima Underworld (The Stygian Abyss)	Origin/Mindscape	RP	1009	162
12	13	^	12	Railroad Tycoon	MicroProse	ST	1121	178
13	14	^	13	Comanche (Maximum Overkill)	NovaLogic/US Gold	SI	1101	186
14	12		13	Wizardry (Crusaders of the Dark Savant)	Sir-tech/US Gold	RP	1104	132
15	15		14	Ultima 7 [Forge of Virtue]	Origin/Mindscape	RP	1001	152
16	16		11	The Incredible Machine	Dynamix/Sierra	PU	1128	110
17	17		14	Wing Commander 2 [Sp. Op. 1+2]	Origin/Mindscape	AC	1007	110
18	18		14	Monkey Island 2 (Le Chuck's Revenge)	LucasArts/US Gold	AD	1014	99
19	19		14	Links 386 Pro (+ courses)	Access/US Gold	SP	1006	105
20	22	^	14	King's Quest 6 (Heir Today, Gone Tomorrow)	Sierra	AD	1015	104
21	20		14	Lemmings [Oh no! more lemmings]	Psygnosis	PU	1095	102
22	25	^	9	Warlords	SSG	ST	1135	105
23	21		11	Commander Keen 4, 5, 6	Id/Apogee	AC	1129	73
24	26	^	14	Eye of the Beholder 2 (Legend of Darkmoon)	SSI/US Gold	RP	1067	107
25	24		14	Darklands	MicroProse	RP	1008	73
26	29	^	14	Harpoon (+ disks)	Three-Sixty/Electronic Arts	ST	1058	102
27	23		12	Conquered Kingdoms	QQP	ST	1122	44
28	27		14	Wing Commander [Secret Missions 1,2]	Origin/Mindscape	AC	1026	84
29	30	^	14	Falcon 3.0 (+ operations)	Spectrum Holob./MicroProse	SI	1005	71
30	28		14	SimCity	Maxis/Ocean	ST	1079	55
31	31		13	F-15 Strike Eagle 3	MicroProse	SI	1103	55
32	35	^	11	The Humans (Human Race)	Imagitec/US Gold/Mirage	PU	1112	75
33	33		14	Aces of the Pacific (+ missions)	Dynamix/Sierra	SI	1010	71
34	34		6	Eric the Unready	Legend/Accolade	AD	1151	65
35	32		9	Empire (Wargame of the Century)	Interstel	ST	1142	51
36	38	^	12	V for Victory (+ scenario's)	Three-sixty/El. Arts	ST	1114	62
37	50	o	5	Space Quest 5 (The Next Mutation)	Dynamix/Sierra	AD	1173	94
38	36		10	Spear of Destiny	Id/FormGen	AC	1124	35
39	37		14	A-train (+ constr. set)	Maxis/Spectrum H./Ocean	ST	1004	54
40	41	^	14	Fables and Fiends (Legend of Kyrandia)	Westwood/Virgin	AD	1025	72
41	43	^	6	Cosmo's Cosmic Adventure	Id/Apogee	AC	1162	47
42	-	o	1	Ultima 7 Part 2 (Serpent Isle)	Origin/El. Arts	RP	1195	201
43	39		14	Out of this World [Another World]	Delph./Interp./US Gold	AC	1012	40
44	40		14	Dune	Cryo/Virgin	ST	1075	37
45	48	^	4	Empire Deluxe	New World	ST	1177	57
46	44		11	The Summoning	SSI/US Gold	RP	1117	39
47	59	^	3	Minesweeper	MicroSoft	ST	1184	81
48	47		14	Eye of the Beholder	SSI/US Gold	RP	1093	55
49	42		6	Major Stryker	Apogee	AC	1161	34
50	49		14	Star Trek (25th Anniversary)	El. Arts/Interplay	AD	1017	48

Software 2000

Het goedkoopste adres voor Uw MS-DOS software

Titel	Prijs
Action Sport	99,00
Alone in the Dark	109,00
Amazon: Guardians of Eden	129,00
Amberstar	99,00
Ancient Art of War in the Skies	109,00
Archer MacLean's Pool	89,00
Armour Geddon	109,00
Ashes of Empire	129,00
A.T.A.C.	119,00
AV-8B Harrier Assault	109,00
B.A.T. II	109,00
Battle Chess 4000	99,00
Battle Toads	79,00
Betrayal at Krondor	129,00
Bunny Bricks	79,00
Buzz Aldrin's Race into Space	109,00
B-17 Flying Fortress	129,00
Caesar	99,00
Caesar's Palace	99,00
Campaign	99,00
Captive	59,00
Car and Driver	109,00
Carriers at War	99,00
Castles II	99,00
Comanche: Maximum Overkill	119,00
Combat Classics	99,00
the Complete Chess System	99,00
Contraptions	59,00
Cool World	89,00
Creepers	89,00
Crusaders of the Dark Savant	129,00
Curse of Enchantia	99,00
Dalek Attack	49,00
Darklands	139,00
Daughter of Serpents	99,00
David Leadbetter's Golf	119,00
Dogfight	119,00
Dragon's Lair III	119,00
Dreadnoughts	99,00
Dune II	99,00
Dungeon Master	99,00
Dyna Blaster	99,00
Elf	89,00
Eric the Unready	99,00
Eternam	99,00
Falcon 3.0	119,00
Falcon 3.0 Mission Disk	69,00
First Samurai	89,00
Formula One Grand Prix	119,00

Titel	Prijs
Front Page Sports Football	109,00
F-15 Strike Eagle III	119,00
Global Conquest	119,00
Gobliins 2	99,00
Great Naval Battles	109,00
Great Naval Battl.: Super Ships	49,00
Gunship 2000	109,00
Gunship 2000 Mission Builder	69,00
the Greatest	99,00
Guy Spy	89,00
Harpoon 1.2.1	109,00
Harpoon Designer Series	59,00
Harrier Jump Jet	119,00
Head to Head	109,00
History Line 1914-1918	109,00
Humans	89,00
Inca	119,00
the Incredible Machine	109,00
International Rugby Challenge	89,00
Jimmy White Whirlwind Snooker	89,00
K.G.B.	99,00
King's Quest VI	119,00
Laser Squad	89,00
the Legacy	119,00
the Legend of Kyrandia	99,00
Legends of Valour	109,00
Lemmings Double Pack	99,00
Lemmings II: The Tribes	109,00
Lethal Weapon	79,00
Links 386 Pro	129,00
Links 386 Pro data: Mauna Kea	69,00
Lost Files of Sherlock Holmes	109,00
Mantis XF-5700	159,00
Mario is Missing	119,00
McDonald's Land	79,00
Mercenaries	89,00
Michael Jordan in Flight	109,00
Might & Magic IV: Clouds of Xeen	129,00
Moonstone	59,00
N.F.L. Football	99,00
Nigel Mansell's World Champs.	99,00
Pacific War	109,00
Paladin II	89,00
Patriot	99,00
Populous II	99,00

Titel	Prijs
Prince of Persia	49,00
Quest for Glory III: Wages of War	109,00
Ragnarok	109,00
Reach for the Skies	99,00
Red Baron	109,00
Red Baron Mission Builder	69,00
Rex Nebular	139,00
Ring World	109,00
Risky Woods	89,00
Robocop III	89,00
Rome A.D. 92	99,00
Sands of Fire	89,00
Shadow of the Comet	99,00
Shadow President	119,00
Shadoworlds	99,00
Siege	79,00
SimLife	109,00
Sleepwalker	89,00
Space Crusade	89,00
Space Quest V	109,00
Spellcasting 301: Spring Break	99,00
Spelljammer	99,00
Sports Masters	99,00
Star Control II	109,00
Star Legions	79,00
Street Fighter II	89,00
Strike Commander	109,00
Stunt Island	119,00
Summer Challenge	99,00
the Summoning	99,00
Super Cauldron	69,00
Task Force 1942	119,00
Theatre of War	99,00
Transarctica	89,00
Tristan Pinball	99,00
Trolls	79,00
TV Sports Baseball	59,00
Ugh!	89,00
Ultima VII part 2: Serpent Isle	119,00
Ultima Underworld II	109,00
UltraBots	89,00
Utopia	89,00
V for Victory	99,00
V for Victory II	99,00
Valhalla	99,00
Veil of Darkness	119,00
Wacky Funsters	59,00

Titel	Prijs
Waxworks	99,00
Ween: the Prophecy	99,00
Wing Commander II	109,00
Wing Commander II Sp. Oper. 2	59,00
Wizkid	79,00
WordTris	99,00
W.W.F. European Rampage	89,00
X-Wing	129,00
Xenobots	109,00
Zool	89,00

AANBIEDINGEN:

Titel	Prijs
D/Generation	69,00
Dune	69,00
Elvira II: Jaws of Cerberus	69,00
Sim Ant	69,00
Stratego	69,00
Zeliard	69,00

GELUIDSKAARTEN:

Product	Prijs
AdLib Music Synthesizer Card	129,00
AdLib Gold 1000	459,00
PRO Audio-Spectrum 16 Bit	519,00
SoundBlaster 2.0	229,00
SoundBlaster 2.0 Starterpack	279,00
SoundBlaster Pro 2.0 Deluxe	349,00
SoundBlaster Pro 2.0 Standard	419,00
SoundBlaster 16 ASP	649,00

VOORWAARDEN:

Alle prijzen zijn inclusief BTW.
Prijzen en leverbaarheid in deze advertentie voorbehouden.
Klachten omtrent levering binnen 2 dagen na levering.
Garantie tot maximaal 6 maanden na faktuurdatum.
Artikelen worden bij garantie alleen geruild tegen werkende exemplaren.
Voor zendingen beneden fl. 100,00 wordt fl. 10,00 verzendkosten berekend.
Levering van artikelen geschiedt in principe binnen 14 dagen.

BEL of FAX: 015 - 12 58 38.

Microsoft Entertainment Pack 1-4 for Windows



4 pakketten met spelletjes om onder Windows te laten draaien moeten de sleur achter de zakencomputer doorbreken. Daar we ons met spelsoftware bezighouden signaleren we deze ontwikkeling uiteraard en recenseren we de software, maar we moeten voorop stellen dat wat we bij deze programma's aangeboden krijgen heel ver weg staat van wat we verder in dit blad beschrijven. Geen adventures van 30Mb., geen ingewikkelde strategie, maar helaas ook nauwelijks leuke aktiespellen of platformspellen in VGA met geluidseffekten. Voor vele zakenmensen zal dit spelgebeuren een revolutie op het beeldscherm zijn, maar wij (met ruim 10 jaar ervaring met spelsoftware) lagen regelmatig in een deuk! Op onze Apple II+ computer zagen we dit soort spellen al en momenteel kun je al dit materiaal in het P.D. en Shareware circuit 'kopen' voor de prijs van een lege disk.

Elk pakket heeft één knaller, die met een rode ruit op de voorkant van de verpakking wordt aangekondigd. De prijs per deel is FL. 89,= (echt waar!).

PACK #1

In dit pakket op één 3.5" diskette: TETRIS, MINESWEEPER, CRUEL, GOLF, TICTACTICS, TAIPEI, IDLEWILD, PEGGED.

CRUEL en GOLF zijn varianten op het kaartspel Patience. Minesweeper is een vaag spel dat al bij Windows 3.1 wordt geleverd. TICTACTICS is een 3-D variant van TicTacToe ofwel Boter Kaas en Eieren. PEGGED is een Go variant en IDLEWILD is een screensaver. TAIPEI is een variatie op Mah-Jongg. De knaller op deel 1 is TETRIS, het overbekende spel met de vallende blokken dat inmiddels op vrijwel alle computers leverbaar is. Deze Windows versie is echter zeer beperkt en vergelijkbaar met de uitvoering op de 8-bits handheld spelcomputers; geen knal maar een heel zwak plofje. Alle spellen produceren nauwelijks geluid, geen muziek en zijn erg eenvoudig.

PACK #2

Hier krijgen we op twee 3.5" diskettes FREECEL, JIGSAWED, RODENT'S REVENGE, RATTLER RACE, STONES, TUT'S TOMB, IDLE WILD met als topper PIPE MANIA. FREECEL EN TUT'S TOMB zijn weer Patience varianten. IDLEWILD hadden we al in deel 1, RODENT'S REVENGE is een schuifpuzzel, STONES doet het weer met Japanse steentjes en JIG SAWED is een legpuzzel met gedigitaliseerde z/w foto's. RATTLER RACE is een variant op SNAKE-IT e.d. spellen. Leuk, maar het veld is te klein en het spel te makkelijk. De topper PIPEMANIA is inderdaad leuk als origineel, maar ook hier weer veel te veel ingekort en vereenvoudigd om onder Windows te draaien.

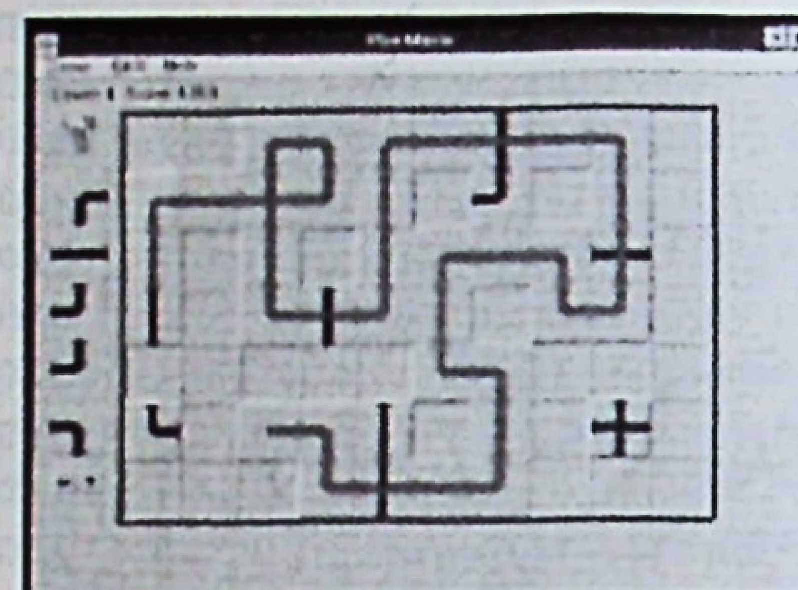
PACK #3

Het wordt vervelend, maar op één 3.5" diskette de volgende spellen zonder muziek en geluidseffekten: IDLEWILD (ja, voor de derde keer), KLOTSKI, LIFE GENESIS, SKI FREE, TETRAVEX, TRI PEAKS, WORDZAP met als uitsmijter FUJI GOLF.

Twee schuifpuzzels, een Patience variant, een woordspelletje, iets vaags, een skispel en de topper FUJI GOLF. FUJI GOLF is echter niet meer dan een heel eenvoudig golfspel met een piepklein schermpje. Het skispel is leuk, maar zeer eentonig zodat je binnen een minuut bent uitgekeken.

PACK #4

Deel 4 uit de serie is eindelijk iets beter verzorgd: 2 disketteformaten en zowaar enkele Multimedia programma's, dus wat geluid. CHIP'S CHALLENGE is de lekkermaker en inderdaad is dit een leuk programma (zie Gids nr. 13) maar helaas weer een verkleinde, vereenvoudigde en trage uitvoering. Voor de rest BLACK JACK, weer een TIC TAC TOE variant, een puzzel en 2 ping-pong varianten. Klein maar fijn is het schaakspel in dit pakket. Van alle 4 is dit nog het beste pakket.



MICRO

Op een enkele uitzondering na is alles wat Microsoft hier aanbiedt ook echt micro. Allemaal kleine kopietjes van soms heel aardige spellen. Op 2 titels na kun je alles als P.D. en Shareware krijgen voor een fractie van het bedrag per pakket dat Microsoft wil vangen. De spellen zijn alleen leuk als je nog nooit spelsoftware onder ogen hebt gehad.

DEATHSTAR ARCADE BATTLES

Softwarehuis: Chestnut Software.
AT & compatibles met CD-ROM.
Harddisk noodzakelijk.
Keyboard/joystick/muis.
Richtprijs: FL. 49,=



Dit is inmiddels de vierde CD-ROM met shareware die we in dit blad beschrijven. Opvallend is hierbij de sterke prijsdaling voor dit soort CD's. In nr. 14 en nr. 16 beschreven we nog CD-ROM's met een prijskaartje rond FL. 100,=. In het vorige nummer hadden we een uitstekende CD-ROM met shareware programma's (PC-SIG) voor slechts FL. 79,= en nu kunnen we al voor FL. 49,= ca. 2000 programma's op een CD kopen.

Op deze CD arcadespellen, casino- en bordspellen, kaartspellen, strategiespellen, sportspellen en enkele utilities die met spelsoftware te maken hebben (voornamelijk joystick-calibratie programma's). Het shareware circuit is uitgebreid, maar door de enorme opslagcapaciteit van dit medium ontkomen we er niet aan dat we regelmatig dezelfde titels tegenkomen. Op deze CD-ROM is bijna de helft van de titels al eerder uitgebracht op de PC-SIG CD. Wie al een cd-tje met shareware heeft hoeft zich voor dit geringe bedrag hierover geen zorgen te maken; de andere helft is de 5 tientjes best waard. Wat we in de Entertainment serie van Microsoft tegenkomen vinden we allemaal ook op deze CD: Patience varianten, bordspellen, vele TETRIS-klonen etc. Het belangrijkste verschil met de PC-SIG CD is het kleine aantal adventures en het grote aantal arcadespellen op deze CD. Wie op de CD fraaie VGA programma's zoekt met ondersteuning van Soundblaster of Adlib moet er rekening mee houden, dat deze mooiere programma's juist die programma's zijn welke al op de PC-SIG CD te vinden waren!

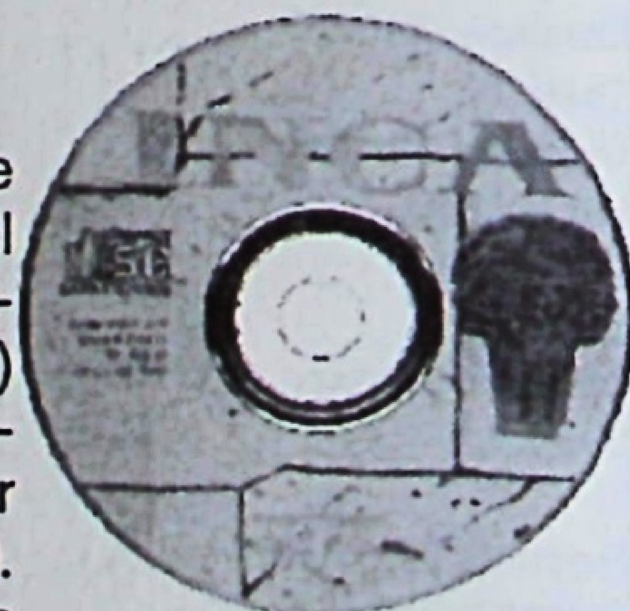
Alle programma's zijn zowel gecomprimeerd als 'uitgepakt' op de CD ondergebracht. Spellen die een SAVE-optie hebben moeten weer eerst naar (hard)disk overgezet worden, want op een CD-ROM kunnen we -voorlopig- nog geen files wegschrijven.

Veel lol voor weinig geld!

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

UPDATE

INCA



Dit schitterende spel van Coktel Vision (zie Software Gids nr. 17) is nu ook op CD-ROM verkrijgbaar voor FL. 169,50. Aan het spel is niets veranderd, maar op gebied van muziek en geluid hebben we nu volop CD-kwaliteit in stereo. Alle muziekstukken kun je dus ook op een audio cd-speler afspelen en als je van dit genre houdt is dit een waar genot. Op de CD staat één extra (gezongen) nummer.

Het spel was al uitstekend, de muziek is nu ook subliem. Heb je een CD-ROM player en overweeg je nog de aanschaf van dit programma, dan is deze versie de 3 tientjes extra zondermeer waard.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.
PC(MS-DOS),AMIGA,ATARI

Recensie exemplaren tegen inkoopprijs! Slechts één exemplaar per titel, dus wees er snel bij! Alle pakketten geheel kompleet. Achter de titel tussen haakjes het nummer van de Software Gids waarin het spel is gerecenseerd. Prijzen excl. verzendkosten.

PC

DARKLANDS 3.5"HD (16) + PATCH .... FL. 89,=
PLAN 9 FROM OUTER SPACE 3.5"HD (17) . FL. 69,=
THE DARK HALF 3.5" (16) .... FL. 69,=

BOEKEN

A-TRAIN RAILROADING (verwacht)......... 39,=
BANE OF THE COSMIC FORGE CLUEBOOK ...... 39,=
BARD'S TALE CLUEBOOK 1 T/M 3 p.st. ..... 20,=
CHAMPIONS OF KRYNN CLUEBOOK .... 29,=
CIVILIZATION: OR ROME ON 640K A DAY .... 49,=
CIVILIZATION: OFF.GUIDE TO .... 39,=
COUNTDOWN HINT BOOK .... 25,=
CURSE OF THE AZURE BOND CLUEBOOK .... 29,=
DARK QUEEN OF KRYNN CLUEBOOK .... 29,=
DEATH KNIGHTS OF KRYNN CLUEBOOK .... 29,=
DRAGON WARS CLUEBOOK .... 29,=
ELVIRA 1 CLUE BOOK .... 35,=
ELVIRA 2 CLUE BOOK .... 35,=
EYE OF THE BEHOLDER 1 CLUEBOOK .... 29,=
EYE OF THE BEHOLDER 2 CLUEBOOK .... 35,=
F-19 STEALTH AIR COMBAT .... 45,=
FALCON 3.0 AIR COMBAT .... 49,=
FALCON 3: THE OFFICIAL COMBAT STRATEGY 69,=
GUNSHIP 2000:OFF.STRAT.+MISSION BUILDER 49,=
HARPOON BATTLEBOOK .... 49,=
HEART OF CHINA HINTBOOK .... 25,=
HET GROTE SPACE QUEST BOEK 1 T/M 3 29,90
HET COMPLETE LARRY BOEK 1 T/M 5 29,90
HET COMPLETE POLICE QUEST BOEK 1 T/M 3 29,90
HET COMPLETE SIM CITY BOEK 34,90
HET COMPLETE SIM EARTH BOEK 34,90
INDY 3: LAST CRUSADE HINTBOOK .... 29,=
INDY 4: FATE OF ATLANTIS HINTBOOK ...... 35,=
JET FIGHTER 2: THE OFF COMBAT STRATEGY 49,=
LEREN VLIEGEN MET FLIGHTSIM. t/m ver.4 38,=
LOOM HINTBOOK .... 35,=
LORD OF THE RINGS 1 CLUEBOOK .... 25,=
LORD OF THE RINGS 2 CLUEBOOK (verwacht). 29,=
MASTER SIMCITY/SIMEARTH DESIGN STRATEGY 59,=
MIGHT & MAGIC 3 CLUEBOOK .... 45,=
MONKEY ISLAND 1 HINTBOOK .... 25,=
MONKEY ISLAND 2 HINTBOOK .... 35,=
OFFICIAL F-15 STRIKE EAGLE HANDBOOK .... 35,=
OFFICIAL GUIDE TO ROGER WILCO SQ 1T/M4 40,=
OFFICIAL GUIDE TO RAILROAD TYCOON ...... 39,=
OFFICIAL LUCASFILM AIR COMBAT STRATEGIES 49,=
POOL OF RADIANCE CLUEBOOK .... 29,=
POOLS OF DARKNESS CLUEBOOK .... 35,=
POWERMONGER: AUTHORIZED STRATEGY BOOK .. 49,=
PROPHECY o/t SHADOW CLUEBOOK (SSI) .... 35,=
QUICKSTART FLIGHTSIM. 4.0 .... 29,=
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEGIES ...... 45,=
RISE OF THE DRAGON HINTBOOK .... 25,=
SECRET OF THE SILVER BLADES CLUEBOOK ... 29,=
SIMCITY PLANNING COMMISION HANDBOOK .... 45,=
SIMEARTH BIBLE .... 49,=
SIMEARTH OFFICIAL STRATEGY GUIDE .... 49,=
SPELLCASTING 101 .... 29,=
TAKE OFF with MICROSOFT FLIGHTSIM. 4.0 45,=
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER CLUE-B. 29,=
ULTIMA: OFFICIAL BOOK 1 T/M 7 .... 45,=
ULTIMA 6 CLUEBOOK .... 29,=
ULTIMA 7 CLUEBOOK .... 35,=
ULTIMA UNDERWORLD CLUE BOOK .... 35,=
ULTIMATE UNOFF.CARMEN SANDIEGO COMPANION 19,=
VLIEGEN BOVEN EUROPA (Flight sim. 4.0) 34,90
WING COMMANDER 1&2 STRATEGY GUIDE ..... 45,=
HINTBOOKS SIERRA: .... PRIJS PER BOEK 25,=
SPACE QUEST 1-4. POLICE QUEST 1-3. LARRY 1-5 KING'S QUEST 1-6. CODENAME ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, QUEST FOR GLORY 1-2, MANHUNTER N.Y., MANHUNTER SAN FRANCISCO, WILLY BEAMISH, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW, ECO QUEST, BLACK CAULDRON, CONQUESTS OF CAMELOT, DAGGER OF AMON RA, GOLD RUSH.

CD-ROM SOFTWARE (MS-DOS)

7TH GUEST (2 CD'S) .....(verwacht)... 249,=(19)
BATTLE CHESS ENHANCED .... 199,=
CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR .... 179,=(15)
CHESSMASTER 3000 MULTIMEDIA .... 159,=
DAGGER OF AMON RA (verwacht) .... 139,=(15)
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (actiongames) 49,=(19)
ECO QUEST (verwacht) .... 139,=(13)
GUNSHIP + MIDWINTER .... 169,=
INCA .... 169,=(19)
INFOCOM COLLECTION (text adventures). 129,=
JONES IN THE FAST LANE .... 119,=
JUKEBOX .... 95,=(16)
KING'S QUEST 5 VGA Multimedia........ 139,=(14)
LARRY 1 VGA (verwacht)............... 139,=
LINKS/MPC GOLF (gids met 750 courses (inclusief LINKS GOLF) .... 149,=
LOOM (talkie)........................ 149,=(16)
M1 TANK PLATOON .... 139,=
MEGAFORTRESS/DAS BOOT/ACES (BLUE MAX) 189,=
MIXED-UP MOTHER GOOSE Multimedia..... 119,=
MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS .... 179,=(15)
PC GAME ROOM .... 119,=(16)
REALMS .... 119,=(13)
RED STORM RISING + CARRIER COMMAND .. 139,=
RAILROAD TYCOON .... 139,=
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 .... 149,=(16)
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE ..... 159,=(10)
SHAREWARE GAMES ruim 300 disks op CD 89,=(14)
SPACE QUEST 4 VGA Multimedia......... 139,=
STELLAR 7 Multimedia................. 149,=(14)
ULTIMA 1 t/m 6 .... 269,=(14)
WHERE I/T WORLD IS CARMEN SANDIEGO 169,=(14)
WILLY BEAMISH VGA .... 149,=(19)
WING COMMANDER 1 + ULTIMA 6 .... 199,=(14)
WING COMMANDER 2 + ULTIMA UNDERWORLD 159,=
WING COMMANDER 2 DELUXE EDITION ..... 159,=(14)
ZORK TRILOGY: 1,2 + 3 (TEXT ADV.) ... 99,=

Bestellingen:
Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. **Bij bestellingen onder FL. 200,= FL. 6,= verzendkosten. Boven FL. 200,= franco. Verzending onder REMBOURS altijd FL. 12,50 rembourskosten.** Prijswijzigingen voorbehouden. (Remboursen alléén binnen Nederland) Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

Bel voor informatie (of andere software): 03200- 47218 (werkdagen tussen 10.00 en 16.00 uur)

JOYSTICKS en VLIEGBLOKKEN

INTRUDER 5

Er zijn joysticks en flightsticks, maar de INTRUDER 5 van Quickshot heeft -net als de AVIATOR 5 (zie software Gids nr. 15)- weinig meer met een 'stick' te maken, daar de stick bij deze enorme apparaten slechts een klein onderdeel van het geheel is.
Ook deze INTRUDER 5 is een gigantje en bedoeld voor gebruik met flightsimulators. Op andere simulators kan het apparaat ook gebruikt worden, maar dan alleen als snelle en/of heftige bewegingen niet noodzakelijk zijn.
Dit vliegblok heeft 4 enorme - en uitstekend werkende- zuignappen, die absoluut op een stevige en vlakke ondergrond geplakt moeten worden, daar het geheel ongeschikt is om in de hand te houden. Het is zelfs niet te bedienen op een onstabiele ondergrond, want met het apparaat ruk je makkelijk alles omver wat op je werkblad staat en ligt. Zit je gebeiteld, dan kun je aan de slag met 2 vuurknoppen, 2 turboregelaars voor deze vuurknoppen en 2 trimmers om het apparaat af te regelen.

De stuurknuppel springt na besturing van de simulator terug in de middenstand zonder dat het bestuurde toestel ook mee teruggaat en de turbohandels kunnen de 'auto-fire' van beide vuurknoppen in 2 standen instellen. De trimmers werken goed en we konden het apparaat dan ook prima afregelen met de meest flightsims en enkele joystick-testers. Toch ondervonden we problemen, want bij JETFIGHTER 2 was het onmogelijk het apparaat te gebruiken en/of af te regelen. We hebben niet alle mogelijke simulators in huis, maar dit geeft wel aan dat er problemen kunnen optreden. Waar we de 'joystick' verder hebben ingezet werkte het apparaat zeer soepel en uiterst nauwkeurig. Een leuk detail is het afdekkapje op de bovenste vuurknop. Net als bij een echte stuurknuppel van een gevechtsvliegtuig moet je dit klepje eerst openen alvorens je een lading kunt afvuren. Ondanks dit aardigheidje en de verdere uitstekende prestaties van het apparaat is het niet functioneren met enkele pro-



gramma's een belangrijk negatief aspekt; ook als zou blijken dat het hier om slechts enkele uitzonderingen gaat.
Daar tegenover staat de zeer redelijke richtprijs van FL. 89,50.

Beschikbaar gesteld door Computer Thuis.

GRAVIS *Advanced*

Dit is een echte joystick. Het apparaat is goed in de hand te houden, maar kan ook op een ondergrond worden gebruikt, al zijn geen zuignappen aanwezig. De behuizing is zeer degelijk en niet al te licht. De stick zelf heeft een rubber omhulsel en dat ligt lekker in de hand. Bij de joystick wordt een klein schroevendraaiertje geleverd om de connector vast te zetten en daarmee zijn we meteen aangeland bij een - mogelijk- nadeel. Door gebruik te maken van een connector met schroeven kan deze vaak niet aangesloten worden op een joystickpoort die direkt naast een 25-pens seriële poort of een parallel poort is gelegen en dat is nu juist bij veel kaarten wel het geval. I.p.v. een schroevendraaier is een connector zonder schroefbevestiging bij veel gameports toch makkelijker; je hoeft dan niet met je meetlatje naar de winkel om op te meten of een joystick wel of niet aangesloten kan worden. Heb je een aparte gameport of een geluidskaart, dan heb je ruimte zat en is het installeren geen probleem.
De stick heeft verder alles wat we bij andere knuppels ook tegenkomen: 1 vuurknop op de stick, 2 vuurknoppen op de bodemplaat en 2 trimmers. Wie z'n schroevendraaiertje is kwijtgeraakt moet 'm nu gaan opzoeken, want de fijnafregeling moet ook met een schroevendraaier gebeuren. Dit heeft het voordeel dat je in de hitte van de strijd de trimmers niet kunt ontregelen; ze zitten verzonken in de bodemplaat. De vuurknoppen zijn d.m.v. 3 schakelaars om-, in- en uitschakelbaar, zodat je kunt wisselen van vuurknopfunktie en evt. de vuurknop waarop je hand rust kunt uitschakelen.
Nu zitten we nog met twee enorme wielen op de bodemplaat. Met deze wielen kun je in 6 stappen de weerstand van de stick instellen. Voor een simulator kun je de stick zeer stroef laten gaan en in deze stand ook automatisch in de middenstand laten terugspringen. Voor arcadespellen kun je de knuppel losser zetten en wie dit wil kan de wielen zover verdraaien dat het knuppeltje heel zielig en slap in een hoekje blijft hangen.
Autofire of turbotoetsen kom je op apparaat niet tegen, maar in de praktijk zul je die op een PC ook niet vaak gebruiken.

Deze joystick werkt uitstekend en ik vind de regelbare wrijvingsweerstand een ideale oplossing om de stick naar je hand te zetten. In de doos vinden we een uitgebreide handleiding en een diskette met een testprogramma en een Commander Keen adventure. Met een bijgeleverde bon kun je nog korting krijgen bij de aanschaf van één van de spellen uit een lijst van zeven titels. Deze vele extra's mogen ook wel, want aan de joystick zit een prijskaartje met het niet onaanzienlijke bedrag van FL. 129,=. Dit is pittig, maar je krijgt wel een degelijk stuk gereedschap en daar bedoel ik niet het schroevendraaiertje mee.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



en, we knuppelen verder....



Gravis Analog Pro

GRAVIS ANALOG PRO

Eerst even terug naar de vorige pagina, want het model van de stick alsmede de inhoud van de doos zijn gelijk aan die van de Gravis Advanced. Het hele verhaal van de Advanced gaat dus ook op voor deze joystick. Wat afwijkt is de prijs (deze Pro-versie kost FL. 149,=) en voor twee tientjes meer krijg je een paar extra knoppen en wat extra instelmogelijkheden.

Op de kop van de joystick zitten nu twee smalle vuurknoppen vlak naast elkaar en voor de wijsvinger is thans ook een vuurknop aanwezig. Omdat er nu meer keuzes zijn uit vuurknopcombinaties hebben de instelwieltjes beiden een extra stand, dus 4 i.p.v. 3. Wie gewend is aan een vuurknop voor de wijsvinger zal met deze joystick heel wat makkelijker overweg kunnen dan met de andere Gravis en daar de meeste joysticks zo'n vuurknop hebben zal dit dan ook voor de meeste gebruikers gelden. Persoonlijk heb ik wel 2 tientjes meer over voor wat extra mogelijkheden en gezien het kleine prijsverschil lijkt mij de Advanced versie eigenlijk een beetje overbodig.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

VIRTUAL PILOT

And now something completely different... want om te beginnen heeft dit stuurhuis geen dopjes of zuignappen aan de onderkant, maar 2 moeren waarmee het apparaat op de rand van een buroblad geklemd kan worden zoals je b.v. ook een bankschroef installeert. Deze vliegmodule -joystick kun je dit echt niet meer noemen- komt van de firma CH Products, die ook verantwoordelijk is voor de serie MACH en FLIGHTSTICK besturingseenheden. Deze firma heeft tegenwoordig een vestiging in Duitsland, waar ze helaas de handleiding alleen in het Duits meeleveren, zodat we ineens geconfronteerd worden met een "Querrudertrimmklappenregler" en een "Höhenrudertrimmklappenreg ler". Deze termen vinden we niet in onze cursus "Duits voor op reis" en bij m'n schoolopleiding hebben ze dit ook vergeten op te nemen. M'n DTP-programma weet waarschijnlijk niet waar deze woorden afgebroken moeten worden. Met een woordenboek komen we er toch achter dat het hier gaat om bedieningshandels voor rolroer en hoogteroer. Helaas zijn deze onderdelen met slechts enkele programma's te gebruiken. Hetzelfde geldt voor de "Schubkraftkontrolle", die door slechts enkele fabrikanten wordt ondersteund, maar weer wel te gebruiken is met de -apart aan te schaffen- GAMECARD 3 van dezelfde firma.

Wat allemaal wel werkt zit dus in een enorme behuizing die ook echt werkt als een stuurknuppel in een vliegtuig. Voor het optrekken of laten dalen van het toestel moeten we het stuur uittrekken of indrukken en voor bochten moeten we aan het stuur draaien waarbij het stuur en de stuurkolom automatisch in de middenstand terugkeren als je het stuur loslaat.

Het apparaat heeft wel enkele nadelen. Zo vinden we weer de connector met de schroeven die net niet past op onze multi I/O card. Bij het indrukken van het stuurhuis komt de kolom aan de achterkant flink naar buiten zodat je achter de 'stick' ruimte moet vrijhouden. Tenslotte is de montage op de rand van een buro- of tafelblad ideaal mits deze rand niet te dik is (max. 3,8cm., ik kon 'm niet monteren) maar lastig omdat het ding uitsteekt, dus stoten of gewoon eraf lopen gebeurt erg makkelijk.

Daar staat tegenover dat vliegen met dit apparaat een lust is en daar dit toch wel het belangrijkste is moet je een blauwe knie maar op de koop toe nemen. De maximale montage-opening van de klemmen is uiteraard wel belangrijk want dit is de enige manier waarop dit apparaat geplaatst kan worden; de klemmen zitten n.l. in het midden van het stuurhuis, dus de onderkant van het apparaat hangt over de rand van het blad.

De prijs van dit apparaat is FL. 229,= en voor dit bedrag zou ik wel even goed de maat nemen. Past 't, dan vlieg je perfekt!

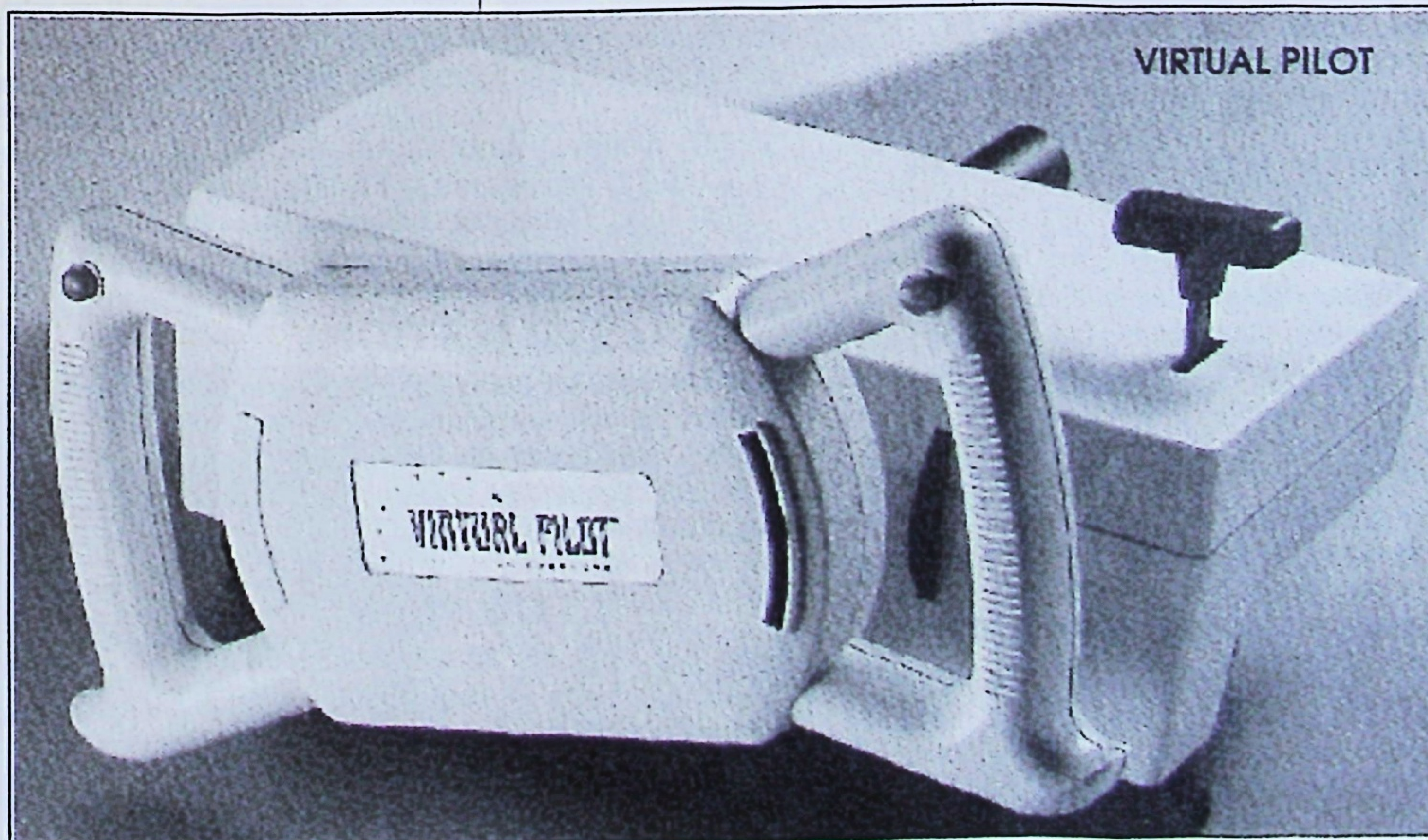
Alfred.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Let op!

Bij alle joysticks is de werking afhankelijk van de programmatuur en de gebruikte 'gamecard'. In alle handleidingen vind je dan ook de opmerking dat het mogelijk is dat een joystick niet goed werkt als de interfacekaart niet goed is afgestemd op de computer of als het programma hier geen aanpassingen voor heeft. Vrijwel alle fabrikanten leveren dan ook een auto-adjust gamecard of bevelen deze aan als je aanpassingsproblemen tegenkomt. Vooral de wat oudere flightsimulators willen nog wel eens kuren vertonen op b.v. een 486 machine. Deze gamecards werken tegenwoordig op machines van 8Mhz. t/m 80Mhz. en zijn dus ook geschikt voor de snelle 486DX/2 machines; tevens zijn de meesten ook handmatig in te stellen.

Wanneer je 2 kaarten hebt met een joystickpoort (b.v. een I/O kaart plus een geluidskaart) schakel de niet gebruikte poort dan UIT! 2 Ingeschakelde joystickpoorten kunnen ook afwijkingen teweegbrengen in het gedrag van de joystick.



VIRTUAL PILOT

MEGAFORTRESS

Flight Of The Old Dog

DREAMLAND BASE

Zo gauw de simulatie begint de opstijgprocedure uitvoeren. Naar OW-station. ATTACK RADAR aanzetten. EVS-RANGE op 10 à 15 miles. Lock op vijandelijk vliegtuig (de rode pijl). Terug naar PLT-station. De deuren zijn nu open. Onmiddellijk opstijgen. Gear in. Naar OW-station. Lanceer AIM-120C AMRAAM. Nu is de MIG vernietigd. Naar PLT-station. Draai naar het westen (pal west). Activeer na alle andere stations. Laat de CABIN PRESSURE op OFF. Win hoogte tot ongeveer 8000 à 9000 feet. Blijf pal naar het westen vliegen (ca. 5 minuten).

SEATTLE CENTRE

Zo gauw de simulator start AUTO-PILOT ON. Geef IFF-signaal. Verander IFF naar 7700. Zet TAC op 108 feet. De TAC blijft uit. JAM COMM ON. Duikvlucht naar 60 graden in één keer.
Tussen 10000 en 11000 feet: TAC ON, IFF OFF, help TAC uit de duikvlucht te komen. Blijf op 160 feet. Nu krijg je de melding "Seattle Centre lost radar contact". Draai nu naar het westen (pal west, ca. 5 minuten).

TANKER

TAC OFF. Stijg naar 7000 à 8000 feet. Naar OW-station. ATTACK RADAR ON. Lock op tanker. Procedure voor bijtanken in de lucht. AUTO-PILOT ON.

RUSLAND

Verplaats de waypoints zo, dat je buiten de radarbereiken blijft (dus waypoints 1,2,3 verplaatsen tot buiten de bereiken, maar WAYPOINT 4 en 5 NIET). Vernietig de laserbasis (alles!). Bewaar wat raketten voor de terugreis. Vlieg naar waypoint 5. Land op basis Anadyr.

EINDE MISSIE.

H. Belgraver.

HUMANS CODES

```
DARWIN              ANDIE PANDY
GET A LIFE          CARLOS
HOWIE               MOOBLE
CSL                 THE HUMBLE ONE
PIXIE               MILESTONE
WAR WAR WAR         J MCKINNON
UNLUCKY             BLUE MONKEY
RED DWARF           BAD TASTE
THE KITCHEN         CJ
SORT IT OUT         SMART
VILLA3BORO2         EARLY MORNING
BORO4LEEDS1         EASY LIFE
JIMS TIES           PARKVIEW
NICENEASY           GREEN CARD
COOKIE              MALCY MALC
RAVING BURK         YOU GOT IT
SGNIMMEL            MINISTRY
MAD FREDDY          BIZARRE
FREE SCOTLAND       APPLE JUICE
PAYDAY              BANANNA MOON
BONUS               BOUNCING
NO MONEY            A S F
VISION              SISTERS
FAST FASHION        CARGO
RAB C NESBITT       RANGERS
RAINBOW             DOODY
MIGHTY BAZ          TIRED
CONSOLIDATED        STAY HAPPY
AMERICA             ANOTHER DAY
ISOLATION           PROMISED LAND
DAEMONSLATE         BIG RAB
MIAMI VICE          MARGARET M
A34732473           HELP ME
THE EXILES          EIGHTLANDS
WINE AND DINE       NIN
TECHNOPHOBE         GETTING THERE
TIME IS             RUNNING OUT
LORDS OF CHAOS      NOW ITS DONE
IM OUT OF HERE      HERES TO A
BETTER LIFE         BYE BYE BYE
```

BrilStar.

Codes Another World

```
1:LDKD  2:HTDC  3:CLLD  4:LBKG
5:XDDJ  6:FXLC  7:KLFB  8:DDRX
9:HRTB 10:BRTD 11:TFBB 12:TXHF
```

Tom Koolen.

CHEAT EYE OF THE BEHOLDER 2

Zit je vast bij een monster of in een level waar je niet kunt rusten, gebruik dan deze poke.
Start een nieuwe groep, en zet alle attributes op 12 behalve de hitpoints; deze zet je op 20. Save in het begin, dus niet lopen of vechten. Save wel op het eerste ikoon. gebruik een hex-editor (b.v. PC-Tools) en verander de reeks
0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 14 00 14
naar dit:
32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 FF 00 FF
Doe dit bij alle 4 de spelers. Start het spel nu weer op en alle 4 de spelers hebben 255 hitpoints en 50 attribute points.

Robert Keuken.

SPEAR OF DESTINY

Deze cheats werken net als die voor WOLFENSTEIN 3-D (zie gids nr. 17). De meeste codes van WOLFENSTEIN 3-D zijn ook bij dit spel te gebruiken. De volgende zijn nieuw of afwijkend.
Start het spel met SPEAR DEBUGMODE.
Tijdens het spelen heb je de volgende mogelijkheden erbij:
TAB-N = Loop door alles heen.
TAB-T = sprites (met pijltoetsen doorlopen en als er niets te zien is op ENTER drukken. B.v. bij 525 t/m 534).
TAB-P = pauze.
TAB-C = level info.
F1 = boss key. Altijd, ook zonder cheat.

Tjark Verhoeven.

CASTLES

Start het spel en SAVE onmiddellijk na het verkrijgen van het (gras)veld. Edit nu de SAVE-file.
*32767 money. Regel 00A0: 6e en 7e code (10 27) veranderen in FF 7F.
*32767 food. Regel 00B0: 9e en 10e code (D0 07) veranderen in FF 7F.

CIVILIZATION

Start het spel en SAVE zodra dit mogelijk is (b.v. na het verplaatsen van de Settlers). Edit de SAVE-file. Verander in regel 0130 de 15e en 16e code in FF 7F en je hebt 30000 GOLD.

ELITE PLUS

Start het spel en SAVE direkt. Edit de SAVE-file. Type in regel 0080 vanaf de 13e code 6 keer FF en je hebt heel veel credits.

The Master.

STRIPPOKER 3

Installeer Strippoker 3 op de harddisk, ga naar de directory en type dan STRIP LAURE. Nu zie je jezelf ook in het beeld staan, ook al speel je met 3 tegenstanders!

Eugène van Mierlo.

DUCKTALES QUEST FOR GOLD

NOORD AMERIKA
Duckbill Island: foto's maken.
Carlsbad Caverns: grotten onderzoeken.
Bermuda Tringle: moeras gebied.
Okeefadkie Swamp: moeras gebied.
El Capitan: berg beklimmen.
Thunderclap mountain: berg beklimmen.
Yellestone Park: foto's maken.
Klondike Mines: grotten onderzoeken.

ZUID AMERIKA
Beri Beri basin: moeras gebied.
Machu Picch: berg beklimmen.
Boola Boola Island: moeras gebied.
Ronguay: foto's maken.
Bolgnia: grotten onderzoeken.

ZEEGEBIED.
Lost City of Atlentis: grotten onderzoeken

ZUID/NOORDPOOL
Valley of Gold: berg beklimmen.
Siberian Ice Caves: grotten onderzoeken.

EUROPA
Novay: berg beklimmen.
Emerald Istle: grotten onderzoeken.
Montedumas: berg beklimmen.
Whatsamatterhorn: berg beklimmen.
Swansylvania: grotten onderzoeken.
Labyrinth of Creta: grotten onderzoeken.

AFRIKA
The Lost World: berg beklimmen.
The Congo: moeras gebied.
Kenya Game Reserve: foto's maken.
Bu-Gazzi: grotten onderzoeken.
Ali Baba's Caves: grotten onderzoeken.

AZIE
Xanadu: foto's maken.
Too-pie: grotten onderzoeken.
Trala La: berg beklimmen.
Yacht Zee River: moeras gebied.

AUSTRALIE
Ayer's Rock: berg beklimmen.
The Great Outback: moeras gebied.
Borneo: foto's maken.

A.H. jr.

Space Quest 5 de oplossing (fouten voorbehouden)

Ga naar boven en ga de collegezaal in. Maak de test. Kijk de goede antwoorden af bij de man rechts (links op het scherm) maar doe dit alleen als de robot de andere kant uitkijkt. Na de test ga je naar beneden. Open het 'janitor's closet' en pak de Scrub-O-Matic en de pionnen. Ga weer naar beneden en loop de gang naar rechts in. Ga op de zwaartekrachtlift staan. Zet de pionnen neer en gebruik de Scrub-O-Matic op de vloer en daarna de handicoon op de Scrub-O-Matic (2 keer). Maak de vloer goed schoon. Hierna komt een animatie.

Ga links (2 keer). Nu volgt nog een animatie. Loop daarna weer naar de collegezaal en bekijk je scores. Animatie.

Op je schip ga je niet meteen zitten maar loop je eerst naar boven. Kijk in Cliffy's koffer en pak de anti-zuur tabletten, de zekering, het lasapparaat en de kniptang. Ga hierna met de lift naar de pod-bay en pak uit de kast daar het zuurstofmasker. Ga weer terug naar de brug. Roep Star-Con op en zoek de code voor Gangularis op in je handleiding. Voer deze in en ga over op lite speed. Animatie.

Vlieg door totdat Droole zegt dat je de planeet nadert. Geef dan 'regular speed' en 'activate RRS system'. Sta daarna op van je stoel en ga noord. Open de vuilcontainer. Ga links. Stap vanaf de rechterkant op de transporter en loop er in noordwestelijke richting af. Spikey zal je dan bespringen. Open de bio-container en gebruik Spikey erop. Doe hierna de anti-zuur tabletten in de container en sluit het apparaat. Let's get back to work. Eenmaal weer op de brug voer je de code van Peeyu in en ruim je ook daar de rotzooi op. Ga daarna naar Kiz Urazgubi (KU in je handleiding). Nu word je beschoten. Beam down naar de planeet. (SAVE regelmatig!)

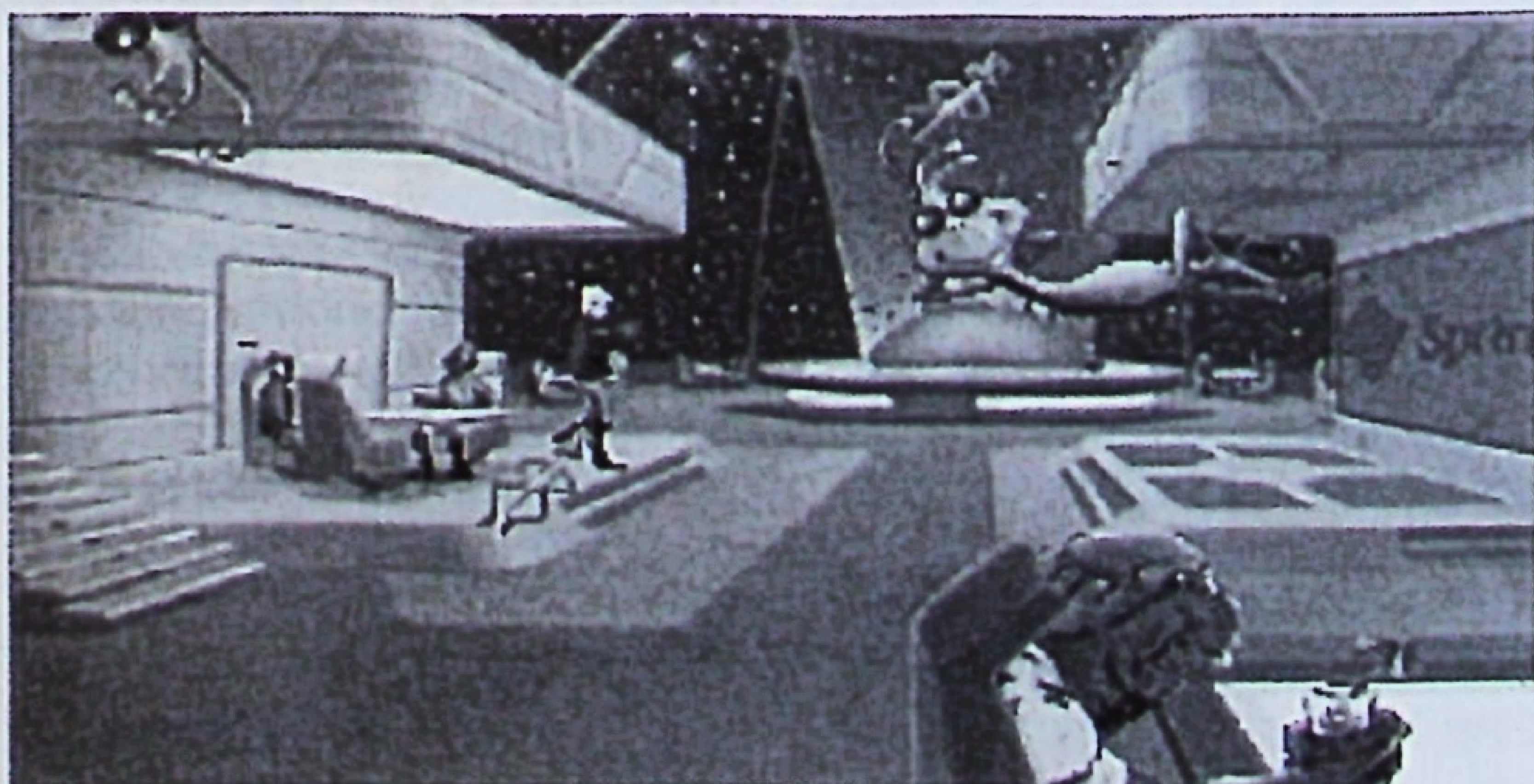
Ga naar de linkerbovenkant van het scherm. Ga rechts. Loop de uitstekende tak op, totdat deze breekt. Eenmaal weer uit het water pak je de tak op. Ga weer naar linksboven en rechts. Kruip door de boomstam en breng de fruittros met behulp van de tak aan het slingeren. Pak dan een vrucht. (Mocht de androide op komen dagen, vlucht dan naar rechts en kom even later terug) Now it's time for some REAL action. Ga naar rechts en neem de linker grot. Loop weer naar de linker grot en wacht tot de androide achter je aankomt. Spring dan snel naar de andere richel, klim naar boven en gebruik de stok op de steen. Ga hierna weer helemaal naar beneden. Ga weer naar linksboven en naar rechts. Klim in de boomstam en wacht in het midden. Als de androide op de boomstam staat, gebruik dan de vrucht op haar. Klim uit de boomstam en pak het hoofd. Ga weer naar beneden. Beam up met Cliffy. Hij zal je een remote control geven. Beam weer down en gebruik de remote control op het schip. Ga het schip in en open de kast aan de rechterwand. SAVE GAME.

Puzzel even en haal het cloaking device eruit. Beam up. Ga weer naar de brug en vlieg naar de Space Bar. Neem orbit in en beam daar down. Ga bij je crew-leden zitten en neem de uitdaging van Capt. Quirk aan. SAVE GAME.

Maak Quirk even in en zie daarna hoe Cliffy gevangen wordt genomen. Beam up naar je schip en haal Spikey uit zijn bak. Ga bij je crew zitten en gebruik de Space Monkeys op je drankje. Ga hierna rechts. Zoek Cliffy's gevangenis en gebruik Spikey op de tralies. Animatie.

Vlieg naar Klorox II. Ga hier helemaal naar links zodat je bij het vat komt. Klik met de eye-ikoon op het vat en schrijf de code van Genetix op. Ga weer terug en ga het stadje in. SAVE GAME.

Ga het gebouw binnen, loop naar rechts en ontwijk de druppels. Pak hierna het papiertje van de grond, bekijk de code en voer deze in in de Log-computer. Lees het log en beam up. Vlieg naar Thrakus. Neem orbit in. Vraag je science-officier om advies (oranje knop). Stap op de transporter en zet je helm op. Ga naar links en daarna naar rechtsboven. Pak de jas en zet het beacon uit. Ga links en loop naar de richel linksboven. Vervolgens vindt er een romantische ontmoeting plaats tussen jou en Bea. Als jullie gezellig in





het ravijn hangen, reik Bea dan de mantel aan en roep je schip op. Wacht vervolgens totdat Bea je een liaan aanreikt. Eenmaal terug op je schip bevries je Bea (10 seconden Cryofreeze, zoals op het receptenlijstje staat) en ga je naar de brug. Wacht het eerste schot van de Goliath af en geef daarna het commando om in de asteroidengordel te duiken. Ga naar de pod bay, pak een zuurstoffles uit de kast en SAVE GAME.

Draai de pod om en ga erin zitten. Red Cliffy even en eenmaal terug ga je weer naar de brug. Geef 'lay in course' en type de code in die op het Genetix-vat stond. Eenmaal in orbit rond het ruimtestation beam je down. Foutje, bedankt! De volgende scènes moet je als vlieg spelen. Vlieg over het water zodat de kikker op de communicator springt. Vlieg daarna zelf naar de communicator en praat tegen Flo. Ga links en vlieg het slot in. Zoek uit welke stralen wel of niet licht moeten doorlaten om het slot te openen. Vlieg de andere ruimte in, ga op de computer zitten en probeer alles uit. Ga hierna de ruimte via het slot weer uit, praat tegen Cliffy en vlieg achter de rots rechtsboven. Ga op de vlieg-Wilco zitten. Loop weer naar het slot en gebruik de kniptang op het plastic kaartje dat je in de Space Bar hebt gekregen. Knip een gaatje op de punten waar het slot GEEN licht moet doorlaten. Gebruik de kaart hierna op het slot, loop halverwege de trap en druk op de knop naast de kast linksboven in het scherm. Pak de flessen en verlaat de ruimte weer. Beam up. Als Cliffy je op het schip vraagt wat je wilt doen, kies dan mogelijkheid 4. Ontdooi Bea (10 sec.) en leg haar op de transporter. Ga naar de brug. Vraag met de oranje knop je wetenschapsofficier om naar andere schepen te zoeken. Ze zal zeggen dat de Goliath zich bij Gingivitis bevindt. Zoek de koers op in de handleiding en vlieg er heen. Cloak het schip (groene knop, vraag Cliffy) en ga naar de transporterroom. Bekijk het model van de Goliath en zoek een goede aanlegplaats op. Onthoud deze! Ga naar de pod-bay, pak weer een zuurstoffles uit de kast en ga in de rescue-pod zitten. Klik nu met de hand- ikoon de juiste plaats op de Goliath aan. Gebruik het laspistool op de wand. Eenmaal in het schip zeer vaak SAVEN!

Loop naar de WARP-drive. Plaats de distributor-cap in het apparaat. Loop de kamer uit wanneer de pukoid net de deur uitgaat. In de gang kruip je zo snel mogelijk onder het rooster dat in het midden ligt. Je bent nu op de negende verdieping en je moet naar de tweede. De communicatie tussen verschillende verdiepingen gaat via liftschachten. Zoek deze op en zorg dat je op de 2e verdieping komt (evt. een kaart tekenen). Er zijn echter meer liftschachten, dus onderzoek elke verdieping goed! Eenmaal op de tweede verdieping zul je op een zeker moment precies onder de brug uitkomen. De knop die daar zit druk je in. Animatie. In de transporterroom roep je pas naar Cliffy op het moment dat de deuren zich sluiten en alle pukoids op het transportervlak staan. Wanneer je door je schip wordt opgeroepen laat je je overbeamen naar je schip. Ga naar de brug en beschiet de voormalige Captain Quirk. Activeer hierna het RRS-systeem. Activeer het zelfvernietigingssysteem (rode knop en daarna de linker knop op de 'eierwekker'). Ga naar de transporterroom en haal Bea uit de cryo-kamer. Ga op de transporter staan en geef het 'beam down' commando.

Ga de transporterroom uit en klim de schacht in aan de rechterkant. Kijk op het lijstje om te zien welke zekering de stroomvoorziening voor de transporter regelt en vervang deze. Klim uit de schacht en spring met een glorieuze boog de transporterroom in. Ridderlijk (en omdat de transporter nog moet worden getest) laat je Bea voorgaan. Haal Spikey uit zijn bak en beam zelf down (mocht het je niet lukken om Spikey te pakken wegens tijdgebrek beam dan meteen down. Spikey redt zich wel. Het scheelt alleen 10 punten.) Nu volgt nog een korte animatie en daarna is Space Quest V afgelopen. Score: 4980 punten.

Arjan Dasselaar.

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Oplossing!?

Een precieze oplossing geven is niet mogelijk omdat het spelverloop niet altijd even duidelijk is.
VOLG PRECIES DE GENOEMDE LOKATIES.
Gebruik op elke lokatie de opdrachten LOOK, MOVE, OPEN, PICK UP. Doe dit ALTIJD, OVERAL en MEERDERE KEREN. Bekijk de items ook met LOOK. Gebruik TALK meerdere malen tot er geen gele teksten meer verschijnen.

221b BAKER STREET INSIDE: ga hier weg met MESSAGE REQUESTING FOR HELP, BUSINESS CARDS en SHEET MUSIC. De SHEET kun je gebruiken op de violin.
221b BAKER STREET OUTSIDE: LOOK everything (ook personen), INVESTIGATE etc.
ALLEY OUTSIDE: take cigarette, take theatre playbill, take iron bar, take powdery specimen, look at body (grondig tot je ALLES gezien hebt!
ALLEY INSIDE: take spring, take handwritten card, take flower, take perfume bottle, the theatre bill gaat naar Sheila en Caruthers moet je de spring geven.
221b BAKER STREET INSIDE: use powdery specimen on lab table, use powdery specimen on test-tube, use matches, use powdery specimen on test-tube voor tweede keer, look smoke residue en exit. Je hebt nu de analysis results. Use flower on lab table, use flower on microscope, use matches, use flower on flask en exit. je hebt nu flower with iodine dyed petals.
221b BAKER STREET OUTSIDE: geef de flower aan Wiggins die ermee vertrekt.
SARAH CORROWAYS FLAT: look rugby sweater (in de wasmand), take brass key (in de umbrella).
ALLEY OUTSIDE: investigate. Je ontdekt dat je niet meer door de back-stage-door kunt.
BELLES PARFUMERIE: koop alle flesjes parfum. Voor één van die flesjes moet Belle naar het magazijn en in die tussentijd 'interrogate' dienstmeisje. Er zijn 5 parfumflesjes.
SOUTH KENSINGTON FIELD: investigate.
SOUTHWARK MORGUE: investigate.
SCOTLAND YARD OUTSIDE: investigate.
SOUTHWARK MORGUE: talk Gregson en nu mag je de Yard wel binnen.
SCOTLAND YARD INSIDE: Lestrade krijg je niet te spreken.
SCOTLAND YARD OUTSIDE: dankzij Augie's tip wel.
SCOTLAND YARD INSIDE: van de duty officer krijg je een pas.
SOUTHWARK MORGUE: take the large key.
ALLEY OUTSIDE: use large key on door.
ALLEY INSIDE: use brass key on chest of drawers, take opera-tickets.
CHANCERY OPERA HOUSE: geef de eerste usher het opera-ticket, upstairs geef je de vrouw ook het opera-ticket en je krijgt een note, geef de note aan Epstein, in de dressingroom kun je nog niets pakken, loop nu naar buiten en Watson zegt dat hij Epstein zal afleiden. Terug naar de dressingroom en dankzij talk Watson (beiden verdwijnen even in de kast). Take keyring.
SOUTH KENSINGTON FIELD: James Saunders zal verschijnen, geef hem de perfume bottle.
EATON DORMITORY: talk James tot hij je buiten gegooid heeft.
221b BAKER STREET OUTSIDE: Wiggins is er weer (lokatie erbij), als je met Jonas spreekt en daarna weer met Wiggins krijg je newspaper.
EATON DORMITORY: geef newspaper aan James.
PICNICSITE AND PLAYGROUND: investigate.
ST. BERNARDS PUBLIC HOUSE: investigate en vooral veel praten.
221b BAKER STREET OUTSIDE: van Wiggins koop je de gyroscope.
PICNICSITE AND PLAYGROUND: use gyroscope en solitary boy, give gyroscope to solitary boy en take Pauls cap.
EDDINGTONS EQUESTRIAN SHOP: veel look at coat of arms tot de klanten een keer weglopen, de counterman geeft je dan de naam Brumwell.
LORD BRUMSWELL MANSION: investigate maar je komt niet voorbij de lady.
ST. BERNARDS PUBLIC HOUSE: weer flink babbelen tot je bij Jock Mahoney een gele tekst krijgt die eindigt met ...NOW.
ANTONIO CARUSO'S FLAT: investigate.
ANNA CORROWAYS FLAT OUTSIDE: investigate. De bedoeling is hier dat wanneer Sherlock de keyring een keer op de deur gebruikt deze open zal gaan. Na heel wat gedoe lukte mij dit pas later (zie verder).
COVENT GARDEN OUTSIDE: geef handwritten card aan Lesley, take wirebasket with flowers, use wirebasket on barrel, in je inventory krijg je wire hook en cuff link.
COVENT GARDEN MADAME ROSA: investigate (niet alles kun je bekijken).
COVENT GARDEN MOONGATE PUB: take feather, take feathered dart. Met de publician zul je zeer uitgebreid moeten praten om de volgende lokatie te krijgen. Hier moet je van 4 spelers winnen met dartgooien. Het beste gebruik je de ENTER-toets. De publician versla je als laatste.
BRADLEY'S TOBACCO SHOP: move cigarcrates tot ze alle drie onder de moosehead staan. Klim erop en pick up moosehead.
HATTINGTON STREET CHEMIST: talk ook Richard en koop alle 4 de 'medicijnen'.
OXFORD TAXIDERMI: take knife en smock.
OLD SHERMAN'S: je krijgt leash. Use leash on Toby.
DOCKS: take sturdy rope, take hammer, move barrel, klim erop, take pail, move barrel, take rag, use pail on the Thames, use rag on pail (=wet rag), use wet rag on groundfloor window, look groundfloor window, use hammer on door. Nu gaat e.e.a. vanzelf en beland je weer thuis.
BOWSTREET POLICE COURT: de gevangene mag je nog niet ondervragen.
SCOTLAND YARD INSIDE: je krijgt pass.
BOWSTREET POLICE COURT: give pass aan cipier en interrogate.
ANNA CORROWAYS FLAT OUTSIDE: rommel met de deur en de deurbel, talk Watson etc., op een gegeven moment zal, als je use keyring on door doet, de deur opengaan en ben je binnen. Ga ook eens een keer naar een andere lokatie en weer terug. Hoe je dit precies moet doen is me niet duidelijk, maar het lukt uiteindelijk wel.
ANNA CORROWAYS FLAT INSIDE: de benedenverdieping heeft nog een kamer. Ga naar rechts, move plant en er valt soil op de grond. Take 2 callingcards uit de silver salver. Upstairs. Als de werkster weg is move statue, take book en bekijk dit diary.
LAW OFFICE OF JACOB FORTHINGTON: take snuffbox. Jacob vertelt je uiteindelijk dat je Anna moet zoeken.
BOWSTREET POLICE COURT: investigate.
JAIMESONS BUYING AND SELLING: investigate.
MOREHEAD AND GARDNER'S DETECTIVE AGENCY: investigate.
LONDON ZOOLOGICAL GARDENS: try to pick up shiny thing bij de lion.
SIMON KINGLEY'S FLAT: investigate.
LONDON ZOOLOGICAL GARDENS: take bij lion de closed pocketwatch en bekijk deze, look piece of paper with numbers on it.
MOREHEAD AND GARDNER'S DETECTIVE AGENCY: pick up typewriter en je ontmoet Hunt.
MOREHEAD AND GARDNER'S DETECTIVE AGENCY (opnieuw): move comfy en take piece of paper, move shelf with books, use paper with numbers on it on safe, pick up contents of safe, look pendant, look folded letter.
BOWSTREET POLICE COURT: investigate.
LORD BRUMWELL'S MANSION: je ontmoet Brumwell himself. Move linkerzwaard, open painting, take little brass key, loop nu naar buiten en Brumwell commits suicide.
BOWSTREET POLICE COURT: investigate.
ROBERT HUNT'S FLAT: open small book on bedside table, take bookmark (=pawnticket), open chest, use iron bar on opened chest, take large document.
JAIMESONS BUYING AND SELLING: give pawnticket en je krijgt tarotcards, look tarotcards en je krijgt ornate key.
COVENT GARDEN MADAME ROSA: ze is weg. Move left large candle, use ornate key on deskdrawer, open deskdrawer, take silver key, use silver key on strongbox, open strongbox, pick up parchment.
SAVOY STREET PIER: look window en use iron bar on door.
THE END.

Peter Postma.

DARKSEED

Oplossing

EERSTE DAG:
Ga naar de badkamer, pak Aspirine, neem een douche, ga naar de kamer met de wereldbol, bekijk de plattegrond, open de geheime deur, klim de ladder op, pak het touw, open de deur en ga je kamer binnen. Ga naar de kamer met de jas, onderzoek zakken, pak het stukje papier en lees wat erop staat. Ga naar de voordeur als de bel gaat. Mis je de postbode, dan ligt het pakje voor de deur op de stoep. Lees de krant. Als de telefoon gaat praat dan met Sue. Lees het briefje op de spiegel, ga naar de garage, open de kofferbak met het breekijzer, ga de auto in, open het handschoenenvakje, pak de handschoenen en ga weer terug naar het huis. Ga naar zolder, open de koffer met het breekijzer, lees het dagboek, verschuif de koffer en pak het horloge. Verschuif de koffer nogmaals en ga naar buiten. Bind het touw aan een pilaar en ga naar beneden. Ga naar de winkel, koop whisky, pak Delbert's kaartje. Ga naar de bibliotheek, praat met Sue, geef haar de boekencoupon, ga naar boekenrij "C" en kijk naar het groene boek. Lees het papiertje en zoek op de vloer naar de haarspeld en pak 'm op. Ga naar het graf van Tuttle en neem de sleutel van de klok mee. Ga naar huis, lees het bericht in de klok, open beide geheime deuren, laat deze open en ga slapen.

TWEEDE DAG:
Ga naar de badkamer, neem een Aspirine, neem een douche en ga naar de garage. Ga de auto in en luister naar de radio. Ga terug naar huis. Om 10.00 uur ontvang je een scherf van de spiegel. Stop dit in de spiegel en ga door de spiegel naar de 'darkside'. Ga naar de ontwerpkamer en bekijk de tekeningen. Ga door de machine naar buiten en pak de verrekijker. Doe de handschoenen aan en bedien de handel tussen de twee deuren.
Ga de huisdeur uit en loop naar het meest linkse huis. Pak de schep en onderzoek de omgeving. Ga terug naar je eigen wereld. Ga naar de garage, luister in de auto naar de radio. Graaf in het graf van McKiggen op het kerkhof. Lees de dagboekpagina's, ga naar huis en laat je arresteren. Verstop in de cel alles onder het kussen en gebruik het blikje om de bewaker te waarschuwen. Laat hem Delbert's kaartje zien. Pak het pistool, ga naar huis, neem een douche, wacht tot 18.00 uur en ontmoet Delbert in de tuin. Geef hem de whisky en pak de stok.
Nu moet je vlot zijn want je moet op tijd in bed liggen in je eigen wereld:
Ga de 'darkworld' binnen, ga naar de brug en gooi de stok in de afgrond. Ga het politieburo binnen en laat je arresteren. Pak al je spullen onder het kussen vandaan, open het slot (2 keer) met de speld, ga naar buiten en geef Sargo de speld. Ga naar het huis van de scrolls (laatste rechts), gebruik de ring voor je naar binnen gaat, zet het scherm aan en luister naar de bewaker van de scrolls. Ga nu naar huis en ga slapen.

DERDE DAG:
Ga naar de badkamer, pak een Aspirine en neem een douche. Ga naar de bibliotheek, bekijk de microfilm die je van de bewaker van de scrolls hebt gekregen. Koop een fles whisky in de winkel en neem het pakje van de bode in ontvangst (steel van een bijl). Ga naar de kelder en verwijder de losse steen. Steek de steel in de steen en maak zo een hamer. Pak uit het gat de autosleutels. Ga naar de garage, giet de whisky in de tank, start de auto met de sleutels. Ga de 'darkworld' binnen en ga naar het laatste huis aan de linkerkant. Ga naar binnen en sla de hamer in het hart van Nexus. Ga naar de garage en bedien de schakelaar met je handschoenen aan. Ga naar buiten en je bent nu terug in je huis. Neem de telefoon op. Vernietig de spiegel met de hamer.

BrilStar.

TIPS

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Bij dit adventure is het de bedoeling dat items die je in het spel nodig hebt niet kunt verkopen. De handelaren zeggen dan dat ze geen belangstelling hebben voor het aangebodene. Dit is echter niet het geval met de MAPS. Zo kun je de LEGEND MAP verkopen, terwijl je zonder deze MAP het eindspel niet kunt spelen. Bewaar deze MAP dus!

DUNE 2

De minder doorgewinterde strategen zullen het inmiddels behoorlijk benauwd hebben gekregen bij dit zeer lastige spel. Van Olivier de Rooij kregen we de informatie die leidde tot de volgende tips.
Zoek de file SCENARIO.PAK op in de directory. Gebruik de hex- editor plus de FILE-SEARCH optie van b.v. PC-TOOLS. Zoek de tekst "BRAIN=HUMAN". Vlak voor deze tekst staat "CREDITS=" en vlak achter deze tekst vind je "MAXUNIT=". Verander de waarde bij CREDITS in 9999 (hex. 39393939) en bij MAXUNIT in 99 (hex. 3939). Doe dit bij alle "BRAIN=HUMAN" plaatsen in de file, want het programma heeft 8 levels met 3 verschillende spelvarianten en daarbij ook nog 3 partijen die de 'human brain' kan besturen. Als je dit hebt gedaan kun je alle levels en alle varianten, ongeacht welk leger, met één 'Refinery' spelen en kun je 99 eenheden in het veld hebben rondrijden en rondlopen. Daar de fabriek een capaciteit heeft van 9999 eenheden kun je meerdere 'Harversters' bij deze ene fabriek gebruiken. Mocht het hiermee nog niet lukken om de laatste rondes door te komen, dan kun je de tegenstanders verzwakken door bovenstaande procedure toe te passen op het woord "BRAIN=CPU". Verander daar de waardes van "CREDITS" en "MAXUNIT" echter in 0001 (hex. 30303031) en 01 (hex. 3031). De tegenpartijen kunnen nu geen eenheden meer op pad sturen en de fabrieken kunnen niets aanmaken daar ze allemaal na 1 CREDIT vol zitten. Nu hoef je alleen nog maar basis-eenheden van elke tegenpartij te verslaan. Lukt dit ook niet, speel dan een ander spel.

HARDBALL 3

Van E.J. den Dekker en A.P. den Dekker ontvingen we een klacht over de recensie van HARDBALL 3; echter zonder adres om te reageren. Onze recensent (zelf een honkbalspeler) komt in dezelfde spelsituatie deze problemen NIET tegen. Er zijn enkele mogelijkheden: de computer is te traag, de loper is slecht aangestuurd, er is een te trage loper gekozen of een combinatie hiervan. Onze recensent had echter met een trage loper ook geen problemen.

KEEN 1,2 en 3

Druk tegelijkertijd de letters GOD in en er verschijnt "GOD MODE ENABLED". Je kunt nu niet meer dood gaan en als de 'pogo stick' hebt kun je zweven. Doe dit door eerst ALT (of jouw springtoets als je die hebt veranderd) en dan CTRL (idem) in te drukken. Ook kun je nu overal dooren overheen lopen op het overzichtskaartje.

Arjen Koekoek.

DUKE N'UKEM

Druk BACKSPACE + PAGE DOWN in. Nu heeft Duke alle sleutels en alle kogels voor zijn wapen.

Arjen Koekoek.

Codes voor THE INCREDIBLE MACHINE.

1	SIERRA	2	DYNAMIX
3	MACHINE	4	DISK
5	SHUTTLE	6	SATURN
7	KING	8	DRAGON
9	ANTS	10	BASEBALL
11	BEAR	12	FISH
13	DALE	14	CHESTERTON
15	SIZE	16	IRELAND
17	WORD	18	BRIEF
19	HOT DOG	20	COUNTDOWN
21	PSALMS	22	TANK
23	NIGHT	24	GAMES
25	WESTERN	26	LOG HOME
27	GRAPHICS	28	KNUTH
29	DONALD	30	COMPACT DISK
31	SHAVER LAKE	32	RHEUMATISM
33	HARPSICHORD	34	MARKET
35	DESK	36	MYRTLE
37	QUATERNION	38	AQUARIUM
39	SHOE	40	FLOWER
41	STORE	42	CLARE
43	KERRY	44	FLANGE
45	SEASON	46	TRIBOLOGY
47	ABRASIVE	48	DEFORMATION
49	ELASTIC	50	ADHESION
51	SPECTRA	52	INDUCTION
53	POLARIZATION	54	OVERJOY
55	DISCURSIVE	56	CROSS
57	CHOCOLATE	58	PLATO
59	WELLSPRING	60	HYDROPLANE
61	PALM	62	SOMBRERO
63	JOIST	64	ASTRONAUT
65	MARIONETTE	66	OSMIUM
67	ASSURANCE	68	CALCULATOR
69-	SUPERIOR	70-	PHILHARMONIC
71-	ANGULAR	72-	ZIPPER
73-	UMPIRE	74-	RECOVER
75-	SHADOW	76-	IONIZE
77-	QUAKE	78-	OCTOBER
79-	BILATERAL	80-	LYRIC
81-	NEEDLE	82-	THEORY
83-	LOBSTER	84-	SAMURAI
85-	SPLICE	86-	GULF
87-	RHOMBUS		

Martijn van Gessel.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor de verkoop en ruil van software worden alleen geplaatst met de vermelding ***ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!***

MSX AANGEBODEN

Philips NMS8255 MSX computer, 2x 3.5" diskdrives (beiden gloednieuw), Philips muis, joystick, diskettes met software en originele handleidingen. FL. 440,=. Tevens originele Konami rompacks: Nemesis 1 FL. 30,=, Goonies FL. 30,=, Penguin Adv. FL. 35,=, Usas FL. 40,=, Nemesis 2 FL. 40,=, Vampire Killer FL. 40,= en Metal Gear FL. 40,=. Alles prijzen excl. verzendkosten. Tel. 040-415569 tussen 17.00 en 21.00 uur, vragen naar Mervin.

PC AANGEBODEN

Te koop: Quarterdeck (QEMM386) v.6 + Manifest memory manager 3.5", Grafplus 1.1 grafisch print- en afvangprogramma 3.5" + 5.25". Kalok (Octagon) KL343 IDE harddisk 41Mb. P.n.o.t.k. Tel. 03200-47218 (redaktie Software Gids, werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur).

Origineel met handleiding: Chessmaster 2100 FL. 25,=, F19 Stealth Fighter FL. 30,=, Shuttle FL. 50,=, Conquest o/t Longbow FL. 65,= en Comanche FL. 70,=. Prijzen excl. verzendkosten. Tel. 01718- 77148 te Katwijk tussen 19.00 en 20.00 uur (D. van Duijn).

David Leadbeather's Golf, SQ 5 (VGA), Goldrush, Indy 3, Manhunter NY, Codename Iceman. Alles origineel inklusief handleidingen. Software is ook te ruil. Joost de Jonge, Hoogwolde 7, Nunspeet. Tel. 03412-60466.

Te koop 2 CD-ROM's: Chessmaster 3000 en Wing Commander/Ultima 6. Nieuw, verpakking en handleiding nog ongeopend. Tevens Ultima 6 (DOS 3.5"+5.25"), Bargames 5.25" en Populous + datadisk 3.5". Ook allemaal origineel met handleiding. Prijs? Doe maar een bod. Tel. 02503-37770 (Cyril).

AT-286 moederbord 12.5Mhz. inkl. 80287 co-processor, 2 extended memory kaarten elk 2Mb. en 5 Mb. geheugen type 41256 (bij elkaar 180 stuks 41256 chips met een winkelwaarde van FL. 5,= p.st excl. BTW). Totaal FL. 1095,=. Tel. 03402-36679 na 18.00 uur.

Manchester United Europe, SimCity, Populous, Mare Premiere (Gremlins 2, Turtles, Days of Thunder en Back to the Future) FL. 50,= p.st., Genius muis inkl. software FL. 35,=, Het Grote King's Quest boek FL. 15,=, Het Komplete SimCity boek FL. 20,=. Alles origineel en kompleet. Bel. 03435-75196 (Patrick) of schrijf naar Patrick Oor, Ringoven 48, 3961 EK Wijk bij Duurstede.

Originele software met handleidingen: Larry 5, Willy Beamish, Eco Quest, Laura Bow 2 FL. 80,= p.st. Cruise for a Corpse, Another World, Quest for Glory 2, Larry 3 FL. 50,= p.st. Euro Soccer, Larry 1, Larry 2 FL. 40,= p.st. Alles op 3.5". Tel. 01891-13138 (Fabion, na 16.00 uur).

Nuvotel 96424 IFX intern modem (wegens aanschaf hi-speed modem, nog geen maand oud). 2400 baud modem en 9600 baud fax. In originele verpakking inkl. bijbehorende software zoals Winfax en On-Line, handleidingen en garantiekaart. Prijs FL. 175,= inkl. verzendkosten. Bel naar 04937-93968 en vraag naar Pim.

Op 3.5"HD: Ultima Underworld FL. 50,=, KQ 5 FL. 40,=, Bard's Tale Construction Set FL. 35,=, WC 2 Speech Pack FL. 20,=, Megatraveller 2 FL. 15,=, Space 1889 FL. 15,=, Supaplex FL. 20,=. Alles origineel incl. handleidingen en verpakking, excl. verzendkosten. Bel na 15.30 uur 040-856309 en vraag naar Maarten.

Laura Bow 2 (The Dagger of Amon Ra) en Eternam. 2 bloedmooie adventures voor de PC. Beiden op 3.5" disks en natuurlijk origineel en kompleet met handleiding. FL. 75,= p.st. of allebei voor FL. 125,=. Bel na 18.00 uur 02510-12786 (Richard).

Ik heb origineel met handleiding: Startrek 25th Ann. en Heart of China te koop voor FL. 45,= p.st excl. verzendkosten (onder rembours) of te ruil tegen Street Fighter 2, Elf, Crazy Cars 3 of andere recente spellen. Tel. 023-335633.

T.k. 80286/12Mhz. incl. 40Mb. harddisk, DOS 5, 3.5" en 5.25" HD drives, VGA kaart, VGA kleurenmonitor, toetsenbord, boeken, muis etc. P.n.o.t.k. Tel. 01620-35828 (vragen naar Berend).

Te koop met originele handleiding: Eye o/t Beholder 1 met cluebook FL. 45,=, Gods, Eye o/t Beholder 2 FL. 60,=, WC2 SO1 FL. 40,=, Alone i/t Dark FL. 70,=. Alles excl. verzendkosten. Evt. ook ruilen. Tel. 01104-8411.

MS-DOS software in originele verpakking (niet gebruikt). 2x A- Train, 1x Power Monger (VGA 3.5") voor FL. 100,= p.st. Tel. 01860-18965 na 17.00 uur.

Origineel en kompleet met handleiding. Alles VGA en HD diskettes. King's Quest 6, Quest for Glory 3, Conquest o/t Longbow, Rex Nebular, Twilight 2000, A-Train, Comanche Maximum Overkill FL. 75,= p.st. DR DOS 6.0 FL. 65,=. Laser Squad, Wing Commander 2 FL. 60,= p.st. Pro Audio Spectrum 16 sound card geheel compleet + garantie voor FL. 539,=. Tel. 073-218959 (Den Bosch).

Origineel, kompleet op 3.5": Ultima 7 FL. 60,=, Shuttle FL. 60,=, Ceasar FL. 50,=, Legend of Valour FL. 60,=. Tel. 02940-18059

Originele software in originele verpakking (bellen voor een kopie heeft geen zin!): Might & Magic 4 FL. 90,=, A10 Tank Killer FL. 30,=, Jetfighter 2 FL. 30,=, Railroad Tycoon FL. 25,=, Hill Street Blues FL. 30,=, Civilization FL. 60,=, Great Naval Battles North Atlantic FL. 80,=, Where i/t World is Carmen San Diego Deluxe FL. 60,=, Lotus Symphony v2.0 5.25" FL. 100,=, Gravis joystick FL. 50,=, Lotus 1-2-3 v2.2 nieuw in gesloten verpakking 5.25" FL. 100,=, Iphoto Windows FL. 75,=, MS-DOS 4.01 nieuw in gesloten verpakking FL. 30,=, Fun Pac 5-1 FL. 20,=, The Hound of Shadow FL. 10,=, Powerdrome FL. 10,=, Windows MM CD-ROM FL. 25,=, Soundblaster Sounds CD-ROM FL. 25,=, MS Bookshelf for Windows CD- ROM FL. 75,=, Danger Hot Stuff 1 CD-ROM FL. 20,=, Danger Hot Stuff 2 CD-ROM FL. 50,=, WinWare 1 CD-ROM FL. 40,=, Vision of Sound en Graphics CD-ROM FL. 50,=, Shareware Bonanza (3 CD-ROM's 20000+ programma's) FL. 120,=, Visual BASIC 1.0 for Windows inkl. NL boek en NL snelcursus FL. 200,=, Tapestreamer 20Mb. FL. 75,=, Trident SVGA 9000 512Kb. 1024*768 FL. 50,=, Olivetti toetsenbord FL. 25,=, Star NL 10 printer FL. 175,=. Ook mogelijk div. van bovenstaande software met evt. bijbetaling te ruilen voor uw 286 notebook met harddisk en monochrome VGA, Sega 16-bits spelcomputer of inktjet printer. M.R. van der Veen, Postbus 3286, 3502 GG Utrecht. Tel. 0652-143360 a/b m.s. Fenix.

Mijn Spirit of Excalibur + Les Manley Lost in LA origineel in doos samen voor FL. 75,= excl. verzendkosten. Tel. 038-656892 (Rob).

Philips P3105 XT (8Mhz.), 768Kb., 2 harde schijven (10 en 20 Mb.), 3.5" diskdrive, SVGA paperwhite monitor, muis en keyboard. Vraagprijs FL. 500,=. Tel. 055-331497 Apeldoorn.

Origineel en kompleet: Populous + Populous Promised Lands FL. 40,=, Cartooners FL. 30,=, Laura Bow 2 FL. 75,=, Eye o/t Beholder 2 FL. 80,=, Wing Commander 1 FL. 70,=, WC1 Secret Missions 1 en 2 FL. 30,= p.st., WC1 + Secret Missions 1 en 2 samen FL. 120,=, WC2 FL. 100,=, WC2 Special Operations 1 en 2 FL. 30,= p.st., WC2 + Special Operation 1 en 2 samen FL. 150,=, Links FL. 60,=, Eye of Horus FL. 5,=, Starray FL. 5,=, Castle of Dr. Brain FL. 80,=, Operation Stealth FL. 50,=, Heimdall FL. 60,=, Nova 9 FL. 60,=, Rise o/t Dragon FL. 80,=, Silent Service 2 FL. 60,=. Over de prijzen valt te praten. Prijzen excl. verzendkosten. Ruilen is ook mogelijk. Ik zoek o.a. Alone i/t dark, Dragon's Lair 3, Star Control 2, Legends of Valour. Ook alleen origineel. Tel. 01720-39119.

Philips P3360 386DX/25Mhz., 120Mb. harddisk, 4Mb. geheugen, 65Kb. cache, 3.5" diskdrive, Philips SVGA monitor CM145V. FL. 2350,=. Tel. 055-412788.

Origineel met handleiding: Civilization, A-Train, Monkey Island 2. FL. 55,= per titel. Tel. 055-412788.

DESIGNER versie 4.0. Origineel en kompleet met documentatie. FL. 375,=. Tel. 055-412788.

AMIGA AANGEBODEN

Powermonger FL. 30,=, Projectyle FL. 10,=, Realms FL. 30,= of ruilen tegen andere strategische spellen. Alles alleen origineel en kompleet met handleiding. Tel. 04132-64779.

Originele software inkl. handleidingen: Amos Compiler + Amos 3D FL. 75,=, Magic Pockets FL. 35,=, Rocket Ranger + Starray FL. 20,=. Tel. 040-436841 na 17.00 uur (Sander).

Originele software inkl. handleiding: Lure o/t Temptress FL. 65,=, Vengeance of Excalibur FL. 65,=, Indiana Jones Fate of Atlantis (grafisch adventure) FL. 75,=. Tel. 08388-2765 na 19.00 uur, vraag naar Harry.

Amiga 500 + Big Agnus, 1084s monitor, 512Kb. geheugenmodule, Cumana 3.5" diskdrive, Catronix 3.5" diskdrive, 2 joysticks, div. boeken, 3 posso boxen, 6 diskboxen, 64 spellen in originele verpakking met handleiding, 750 3.5" diskettes met spellen, utilities etc. Alles in één koop voor FL. 1750,=. Tel. 02940-18059

ATARI AANGEBODEN

1040-STE, SF-314 DSDD drive, veel tijdschriften (+ coverdisk), originele software, joystick en muis. FL. 600,=. Tel. 04409-2404 (Tim).

SEGA AANGEBODEN

Sega Mega Drive 16 bit, alleen voor RGB-monitor. Plus 1 spel. FL. 250,=. Tel. 055-412788.

PC GEVRAAGD

Te koop gevraagd: originele en komplete Links 386 Pro of ruilen tegen mijn originele software als Flightsimulator 4.0, Startrek, SGA (Mallard), Flight Planner (Mallard), ATP, AFD (Mallard), Scenery's Holland, West Europa, Hawai. Tel. 036-5345432.

PC RUILEN

Wij willen graag onze Drakkhen (3.5") ruilen tegen Monkey Island 2, Budokan tegen Laura Bow 1, Quest for Glory 3 tegen Laura Bow 2, Police Quest 3 tegen Legend of Kyrandia, Indy Jones Fate of Atlantis tegen Red Baron en Michael Jackson Moonwalker tegen King's Quest 1. Alles 3.5" en alleen origineel met doos en handleiding. M. van Engelen, Dillenburg 5, 4141 JH Leerdam.

Mijn originele software met doos en handleiding, alles op 3.5" disk en VGA. O.a. Darkseed, Eye o/t Beholder 2, Might & Magic 3, Prophecy o/t Shadow ruilen tegen Cadaver, Legend, The Humans, Indy Jones Fate of Atlantis, Crusaders o/t Dark Savant, Gobliins 2. Alles VGA en 3.5" en ook alleen origineel en kompleet met handleiding. Cor v/d Beek, tel. 05780-27457

Mijn originele A-Train 3.5" ruilen tegen Civilization, Crisis i/t Kremlin, Discovery, Global Conquest, Utopia of Great Naval Battles. S.J. Hess, Torenbeemd 61, 5061 GM Oisterwijk. Tel. 04242-84083.

Mijn Indy 4, Monkey Island 2, Might & Magic 3 tegen jouw Spellcasting 301, Leather Goddesses of Phobos 2, Rex Nebular, Eternam of Falcon 3.0. Alles alleen origineel en kompleet met handleiding. Tel. 03494-51236 na 19.00 uur.

Mijn KQ 2-6, WC 2, Indy 4, SQ 4, Laura Bow 2, Lost Files, Lure o/t Temptress tegen jouw SimCity, Eternam, Rex nebular, Falcon 3.0, Links 386 PRO, Humans of ander gaaf spel. Alles alleen origineel en kompleet met handleiding. Bel 080-443275 en vraag naar Michel of schrijf naar Malvert 5208, 6538 CK Nijmegen.

Mijn originele Spellcasting 101, Gods, Elvira 2, Eye o/t Beholder 2, Eternam ruilen tegen Sea Rogue, Leather Godesses of Phobos 2, Civilization, Spellcasting 301, Conquest o/t Longbow, Monkey Island 2, Planet's Edge (Point of no Return), Laura Bow 2, Amazon. Ook alles origineel. Tel. 050-188463, vragen naar Jan.

Ik heb The Lost Admiral, The Perfect General, The Perfect general WO2 Battle Set, Battle Isle. Alles origineel met handleiding ruilen tegen b.v. Stunt Island, Crisis i/t Kremlin, Shadow President, Star Legions, Star Control 2. Schrijf naar Reinder Visser, De Lange Schoor 17, 9285 MA Buitenpost of bel 05115-3384.

Mijn originele Twilight 2000, Hyperspeed, Midwinter 1, David Wolf en Star Control tegen jouw Special Forces, KGB, Planet's Edge, Stunt Island, ATAC, Airbucks, Strike Commander of Third Courier (alleen tegen David Wolf, Midwinter, Star Control). Tel. 02240-13845 (Olger) NIET in het weekend.

Mijn Ultima 6 (+ hintboek), Magic Candles 2, Chessmaster 3000 (alles origineel) tegen jouw Bard's Tale Trilogie, A-Train, Star Trek 25th Ann., Eye o/t Beholder 1 of andere (VGA) spellen uit de AD&D serie van SSI. Alleen origineel!. Bel of schrijf naar: Simon Dekker, Kopermolenstraat 32, 1502 PZ Zaandam. Tel. 075-163086.

Mijn Rex Nebular tegen jouw SQ5, Eternam, Lost Files of Sherlock Holmes of een ander nieuw adventure. Alles VGA en origineel met handleiding. Tel. 04998-90263 (vragen naar Ivo).

Mijn originele en komplete Siege tegen jouw Wizardry 6/7, Magic Candle 2/3, Castles 2, Lords o/t Ring 1/2, The Summoning, Quest for Glory 2/3 of Spellcasting 3. Bas Benders, tel. 08387-2268.

Mijn Spirit of Excalibur + Les Manley Lost in L.A. origineel in doos samen tegen jouw KQ6, Lost Files of Sherlock Holmes, Inca, Eternam, Bat 2, Laura Bow 2 of ander ORIGINEEL adventure. Tel. 038-656892 (Rob).

Ik heb de originele Lost Treasures of Infocom 2 en wil deze ruilen tegen Bat 2, Quest for Glory 3 of M&M 4 of 5. Bel. 040- 854252.

Te ruil, origineel met handleiding: Monkey Island 2, Shuttle (met Duitse handleiding). Ik zoek o.a. Tracon 2, Harpoon V1.2.1, Megafortress, SWOTL, Ultima Underworld, Eye o/t Beholder 2, David Leadbetter's Golf. Tel. 013-564154 (vragen naar Jorge).

Mijn Hardball 3, Carriers at War, Lasersquad, Martian Memorandum, Operation Stealth, Centurion, Bard's Tale 1 + hintboek tegen jouw Lemmings 2, Bat 2, Castles 2, SimCity 2, Codename Iceman 2, Island of Dr. Brain, Rome AD92, Betrayal at Krondor, Eric the Unready, Shadow President, Crusaders o/t Dark Savant of evt. tegen een ander spel. Alles alleen origineel en kompleet. Tel. 02503-11560 (Jordy).

Mijn Dune 2, A-Train, Lost Files of Sherlock Holmes, Bat 2, Startrek 25th Ann., Historyline, Ultima 7 e.a. ruilen tegen X-Wing, Eternam, Planet's Edge, Terminator 2029, Inca, Space Quest 5 of 6, Leather Goddesses 2, Task Force 1942. Alles alleen origineel en met handleiding. Tel. 03410-17809 (Raymond).

Ik heb te ruil: SWOTL, MS-Flightsim. 4.0 en Falcon 1.0. Alles origineel met handleiding. Ik zoek: Formula One Grand Prix, Commanche Max. Overkill (of een Microprose sim.). Ook alleen origineel met handleiding. Tel. 01751-12422 vraag naar Taeke.

Omdat vrijwel alle oude nummers van de Software Gids zijn uitverkocht hebben we de tips en oplossingen uit de eerste 10 Software Gidsen verzameld en in een boekje samengebracht. Om het geheel zo goedkoop mogelijk te houden zijn deze pagina's niet herschreven maar is het boekje wel voorzien van een inhoudsopgave. Het boekje is 32 pagina's dik, op A4 formaat en voorzien van een omslag.

HINTBOEK voor PC/AMIGA/ATARI

Oplossingen, tips en pokes uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA (MISTRESS OF THE DARK), FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LEISURE SUIT LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER NEW YORK, POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST), QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, THE BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

ALIEN BREED, AMNIOS, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMALYTE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK TO THE FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING OF THE BEACH, KING'S QUEST 4, LEISURE SUIT LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST), RICK DANGEROUS 2, SHADOW OF THE BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, THE LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, XENON 2, ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS.

Bestellingen:

Dit hintboek kost FL. 15,= inklusief verzendkosten en is verkrijgbaar door overmaking van FL. 15,= op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: Generale bank te Hasselt, rek. nr. 235- 0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad. Vermeld bij uw bestelling 'hintboek PC'.

Bel voor informatie: 03200-47218

Ik heb Laura Bow 2 (VGA, 3.5"HD) te ruil tegen jouw Space Quest 5, Bat 2 of X- Wing. Tevens heb ik Operation Stealth (3.5"DD) te ruil tegen Street Fighter 2 of SimCity + datadisks. Alles origineel, compleet en VGA 3.5". Schrijf naar H.T.Man, Nieuwe Binnenweg 266, 3021 GR Rotterdam.

Mijn Ultima 7, Wizardry 6+7, Might & Magic 4 tegen jouw Ultima 7 part 2, Ultima Underworld, Castles 2, The Summoning. Alles origineel en kompleet met handleiding. Tel. 02502-45133 (Wijnand).

DIVERSEN

Wie kan mij helpen aan Pascal en/of Assembler routines voor het inladen en het tonen van bekende formaten plaatjes zoals GIF, PCX of LBM? Ook zoek ik routines voor het inladen en afspelen van MODules (.MOD). Evt. als ruil MOD-files (38Mb., binnenkort 60Mb.) + 5 Mb. players/editors of iets anders dat PD is (GIF, GL, FLI, VOC enz. Bel of schrijf naar: B. Dupont, Nachtegaalstraat 8, 5988 NG Helden. Tel. 04760-72222.

Gezocht: routines voor QuickBASIC 4.5 (en hoger) om .PCX en .LBM afbeeldingen in VGA in te laden.
Tevens routines om modules en .VOC-files af te spelen.
Alexander Mekes, Batelaar 98, 4907 KK Oosterhout (N.Br.)

Kontakt gezocht met A500 gebruikers om tips en software (demo's, samples, PD en Shareware) te ruilen. Ik zoek ook een programma om A500 software over te zetten naar MS-DOS. Tel. 03435-75196 (Patrick) of schrijf naar Patrick Oor, Ringoven 48, 3916 EK Wijk bij Duurstede.

Software Gids 10 t/m 17 FL. 4,= p.st. Hoog Spel 10, 12, 14 FL. 4,= p.st. Bovengenoemde bladen samen voor FL. 40,=. PC Review 3, 4, 5, 10 (5.25" disks over te zetten naar 3.5"), PC Review 6, 7, 8, 9, 11 (3.5" disks, omzetting mogelijk) FL. 10,= p.st. Alle nummers van PC Review tegelijk FL. 80,= (1 nummer gratis). Origineel met handleiding Eye o/t Beholder 1 met officieel cluebook FL. 75,=, Bad Blood (Origin) en Faces (Spectrum Holobyte) FL. 40,= p.st. De laatste twee samen voor FL. 70,=, alle 3 voor FL. 140,=. Ruilen tegen andere spellen -mits origineel met originele handleiding- mogelijk. Verder 13 5.25"HD diskettes FL. 10,= en 22 5.25"DD diskettes FL. 10,=. Samen FL. 17,50. Tenslotte een opbergdoos voor 100 5.25" disks voor FL. 10,=. Björn Verduijn, Schoudieck 30, 1791 WG Den Burg. tel. 02220-14317.

Gezocht: PC gebruikers voor het uitwisselen van tips etc. Rolf Venema, Bronnegerstraat 4a, 9531 TG Borger.

Kontakt gezocht met MS-DOS en SNES gebruikers. Tel. 08850-14877 (Koen).

Gezocht PC/AT gebruikers voor het uitwisselen van tips etc. Tevens zoek ik een MSX emulator of MSX-PC converter en 3D Construction Kit 2.0. Tel. 046-748246 (Rik van Velzen).

Kontakt gezocht met AT/VGA gebruikers voor het uitwisselen van spellen, tips e.d. Tel. 03405-63886 (Marcel).

HELP!

ULTIMA 5: Wie weet de kruiden van de spell IN POR + IN WIS of de dungeon of Veramocor op een eiland in het donker. Tel. 02265-1800 (Paul).

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Product	Prijs
3-D Constr. Kit 2.0	Fl 139,-
A-Train	Fl 129,-
A-Train Constr. Set	Fl 79,-
A.T.A.C.	Fl 139,-
A.T.P.	Fl 129,-
Aces of the Pacific	Fl 129,-
A o/t P: WW II: 1946!	Fl 79,-
Air Warrior SVGA	Fl 129,-
Alone in the Dark	Fl 129,-
Amazon	Fl 129,-
Anc. Art of War at Sea	Fl 59,-
Ancient Art of War Skies	Fl 119,-
Ashes of Empire	Fl 129,-
B.A.T. II	**Fl 119,-**
B-17 Flying Fortress	Fl 139,-
Battle Isle	Fl 108,-
Battle Isle Scenario 1	Fl 69,-
Battle Chess 4000	Fl 108,-
Car & Driver	Fl 119,-
Carriers at War	Fl 108,-
Carrier Strike	Fl 129,-
Castles II	Fl 108,-
Challenge Five Realms	**Fl 129,-**
Comanche: Max. Overkill	Fl 139,-
Command HQ classic	**Fl 69,-**
Combat Classics	Fl 108,-
Conquered Kingdoms	Fl 108,-
Conquest of Japan	Fl 108,-
Covert Action	**Fl 59,-**
Crisis i/t Kremlin	**Fl 69,-**
Crusaders o/t Dark Savant	Fl 139,-
Curse of Enchantia	Fl 98,-
Defender o/t Crown	Fl 49,-
Dreadnoughts	Fl 119,-
Bismarck, Ironclads à	Fl 49,-
Dungeon Master	Fl 108,-
Dune II	Fl 108,-
Dynamix Bundle	**Fl 139,-**
Elvira II UK	Fl 129,-
Empire deLuxe	**Fl 119,-**
Eric the Unready	Fl 108,-
Eternam	Fl 119,-
Eye o/t Beholder II	Fl 108,-
Eye o/t Beholder III	**o.A.**
Dogfight	**Fl 129,-**
Falcon 3.0	Fl 139,-
Operation Fighting Tiger	Fl 79,-
F-15 Strike Eagle III	Fl 129,-
F-19 Stealth Classic	Fl 69,-
Formula One Grand Prix	Fl 129,-
Gobliins II	**Fl 98,-**
Gods	Fl 108,-
Great Naval Battles	Fl 119,-
Gr. Nav. Super Ships	Fl 59,-
America i/t Atlantic	**Fl 59,-**
Gravis IBM Analog	Fl 129,-
Gravis IBM Pro	**Fl 149,-**
Gunship 2000	Fl 119,-
Gunship 2000 data-disk	Fl 79,-
Harpoon 1.2.1	Fl 119,-
Harpoon Battleset 3, 4 à	Fl 49,-
Harpoon Editor	Fl 69,-
Harrier Jump Jet	Fl 129,-
History Line 1914-1918	**Fl 108,-**
Humans	Fl 98,-
Inca	Fl 129,-
Incredible Machine	Fl 119,-
Indiana Jones IV	Fl 119,-
Jetfighter Advanced Set	Fl 149,-
JetF. Advanced Disk	Fl 79,-
King's Quest VI	Fl 139,-
Laura Bow II	Fl 129,-
Leather Goddesses II	Fl 149,-
Legend of Kyrandia	Fl 108,-
Legends of Valour	Fl 119,-
Lemmings Double Pack	Fl 129,-
Lemmings II	**Fl 119,-**
LucasArt Classics	Fl 108,-
Liberty or Death	**Fl 119,-**
Links 386 Pro	Fl 149,-
Mauna Kea	Fl 59,-
Pinehurst	**Fl 59,-**
Line in the Sand	Fl 89,-
Lost Files of S. Holmes	Fl 129,-
Lost Treasures Infocom	Fl 149,-
Lost Treasures Infoc. II	Fl 108,-
Magic Candle III	Fl 108,-
Mantis	Fl 79,-
Mantis Speech Pack	Fl 59,-
Mega Lo Mania	**Fl 108,-**
Megafortress	Fl 119,-
Megafortress: Data-disk	Fl 79,-
Michael Jordan in Flight	**Fl 129,-**
Mig-29 Super-Fulcrum	Fl 139,-
Might & Magic IV	Fl 139,-
MS-Flightsimulator	Fl 129,-
Aircraft Collection	**Fl 79,-**
Japan Scenery Upgrade	**Fl 69,-**
Pacific War	Fl 119,-
Patriot 386/4Mb/SVGA	**o.A.**
The Perfect General	Fl 139,-
Greatest Battles	Fl 89,-
Police Quest III	Fl 129,-
Populous II	Fl 119,-
Prince of Persia	Fl 59,-
The Prophecy	**Fl 98,-**
PC Sig Games CD	**Fl 79,-**
Prophecy o/t Shadow	Fl 108,-
Push Over	Fl 98,-
Quest for Glory III	Fl 129,-
Rampart	Fl 108,-
Red Baron	Fl 119,-
Red Baron MissionBuilder	Fl 79,-
RingWorld	**Fl 108,-**
Rommel	Fl 98,-
Sci Fi Power Hits	Fl 98,-
Secr. Weap. o/t Luftwaffe	FL 129,-
P-38,P-80,He 162,DO-335 à	Fl 59,-
Shadow President	Fl 129,-
Siege	Fl 98,-
Siege Data-disk	Fl 59,-
Silent Service II	**Fl 69,-**
Sim Life	Fl 119,-
J.W. Wirlwind Snooker	Fl 108,-
Soundblaster Pro deLuxe	Fl 369,-
Soundblaster 16	Fl 679,-
Space Crusade	**Fl 89,-**
Space Quest 1+2+3	Fl 139,-
Space Quest V	**Fl 119,-**
Spear of Destiny	Fl 119,-
Special Forces	**Fl 69,-**
Spellcasting 201, 301 à	Fl 108,-
Spelljammer	Fl 108,-
Star Control II	Fl 108,-
Star Trek: 25th Anniver.	Fl 108,-
Strategy Masters	Fl 108,-
Strike Commander	**o.A.**
Stunt Island	Fl 129,-
Task Force 1942	Fl 129,-
Terminator 2029	Fl 119,-
The Summoning	Fl 119,-
Theatre of War	Fl 108,-
Treasures o/t Sav.Front.	Fl 98,-
Thrustm. Flight Cntr.	Fl 239,-
Thrustm. Gamecard	**Fl 108,-**
Thrustm. Weapons Cntr.	Fl 239,-
Thrustm. Pilot's Edge à	**Fl 49,-**
Tony La Russa Baseball 2	**Fl 108,-**
Ultima VII	Fl 119,-
Ultima VII dl.II	**Fl 129,-**
Uncharted Waters	**Fl 129,-**
Underworld	Fl 129,-
Underworld II	Fl 129,-
Utopia	Fl 98,-
V for Victory	Fl 108,-
V for Victory II	Fl 108,-
Veil of Darkness	**Fl 108,-**
Vengeance of Excalibur	Fl 119,-
Wing Commander deLuxe	Fl 149,-
Wing Commander II	Fl 129,-
Speech Acc. Disk	Fl 59,-
Spec. Operat. I, II à	Fl 69,-
Wrath o/t Demon	Fl 108,-
X-Wing	**Fl 129,-**

** Diverse CD-ROM in voorraad **

Dit is een deel van de producten die op voorraad zijn. De prijzen zijn onder voorbehoud, **INCL. BTW EN VERZENDING** (geen verborgen kosten).

Postbus 504
4200AM Gorinchem
tel. 01830-37466
fax 01830-33090

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"

.... 3,5"/5,25"

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz DR-DOS........ MS-DOS........

HD: Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD Herc/CGA/EGA/VGA

Stuur deze bon op naar: **D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200VB Gorinchem**, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 01830 - 33090. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via PTT (**24-uurs verzending**) en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd. Bestellen via cheque of overschrijving kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 ABN-AMRO 50.98.17.815. Info over een bepaald pakket of informatie wanneer een bepaald pakket op voorraad is, GEEN PUNT.

Het Spellenspektakel

"Een uniek Europees Spellenfestijn"

Pinksterweekeinde
29-31 mei 1993

Zaterdag 29 mei .... 13.00 - 22.00
Zondag 30 mei .... 09.00 - 22.00
Maandag 31 mei .... 09.00 - 18.00

Beursgebouw Eindhoven
Lardinoisstraat 8, naast CS



Het SPELLENSPEKTAKEL is de eerste Europese beurs die een gevarieerd pakket van bekende en niet-alledaagse simulatiespellen biedt:

Gezelschapsspellen

Bordspellen uit binnen- en buitenland

Fantasy Adventure Rollenspellen

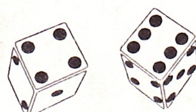
Historische Simulaties en Wargames

Miniatures Games op landschapstafels

Postale spellen

Computerspellen

Live Roleplaying



HET SPELLENSPEKTAKEL STAAT IN HET TEKEN VAN PARTICIPATIE: U KUNT AAN ALLES MEEDOEN! ER IS KEUZE UIT HONDERDEN BEKENDE EN MINDER BEKENDE SPELLEN.
Vraagt u zich af of HET SPELLENSPEKTAKEL iets voor u is? Wij denken van wel! Onderstaand doen wij een greep uit het programma:

- Openbare toernooien voor RISK, ACQUIRE, TARGUI, STRATEGO en MINOS;
- A.M.S.S. tentoonstelling van geschilderde miniaturen in meerdere categorieen;
- Een ludieke miniatures wargame voor 40 personen: ASTERIX VERSUS ROME!
- DE SLAG BIJ KAMPERDUIN met prachtige miniatuur zeilschepen, schaal 1:1200;
- Gevarieerde participatie-spellen o.l.v. 40 (!) regionale spellenclubs;
- Een officieel RPGA ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS-Toernooi;
- Demonstraties DARK WORLD, RIDDERSTRIJD, ABALONE en ATMOSFEAR;
- Presentatie van de uitbreidingssets voor AXIS & ALLIES;
- Participatie NAPOLEONIC TABLETOPPING met tinnen soldaatjes;
- Grootschalige STAR TREK COMMAND GAME, waaraan u kunt meedoen;
- THE ZONE: live Roleplaying in een donker doolhof vol gevaar! Overleef een tocht door de DARK ARENA, slechts bewapend met uw Energy Pack en een infra-rood Laserkanon!
- RABENHAUPT Dutch Open Tabletopping Championships 15 mm. figuren Middeleeuws;
- Een dobbelstenenwinkel met het grootste assortiment ooit gezien;
- Meer dan 1.000 verschillende spellen uit binnen en buitenland;
- Een spellenveiling met ca. 250 kavels;
- 6 speciale gasten uit Engeland en de VS, die verschillende lezingen geven;
- FORMULE DE: GP van Monaco, Hockenheim, Spa en Magny Cours, voor 40 spelers;
- Het WERELDHANDELSSPEL, een economische simulatie voor 40+ spelers;

PRIMEUR: een uniek AMERIKAANS SPELLENPAVILJOEN, waar u in de ca. 30 stands de makers van uw favoriete spel zult ontmoeten en kunt deelnemen aan allerlei demo's van U.S. Import spellen. De spectaculaire stand van TSR (o.a. Advanced Dungeons & Dragons) is een levensecht kasteel, welk speciaal wordt overgebracht uit Amerika!

U mag op eigen risico uw spelcomputer meenemen!
Entree: Dagpas f 12,50 p.p. 3-daagse pas f 20,00.
Familiedagpas f 25,00. Jonger dan 16? Half geld!

Wilt u iets op spelgebied laten zien of organiseren? Neem dan kontakt op met Michael Bruinsma van **999 GAMES.** Adres: Rondeel 134, 1082 MH Amsterdam. Tel. en Fax: 020 - 644 5794. Alle spellen zijn op de beurs te koop!